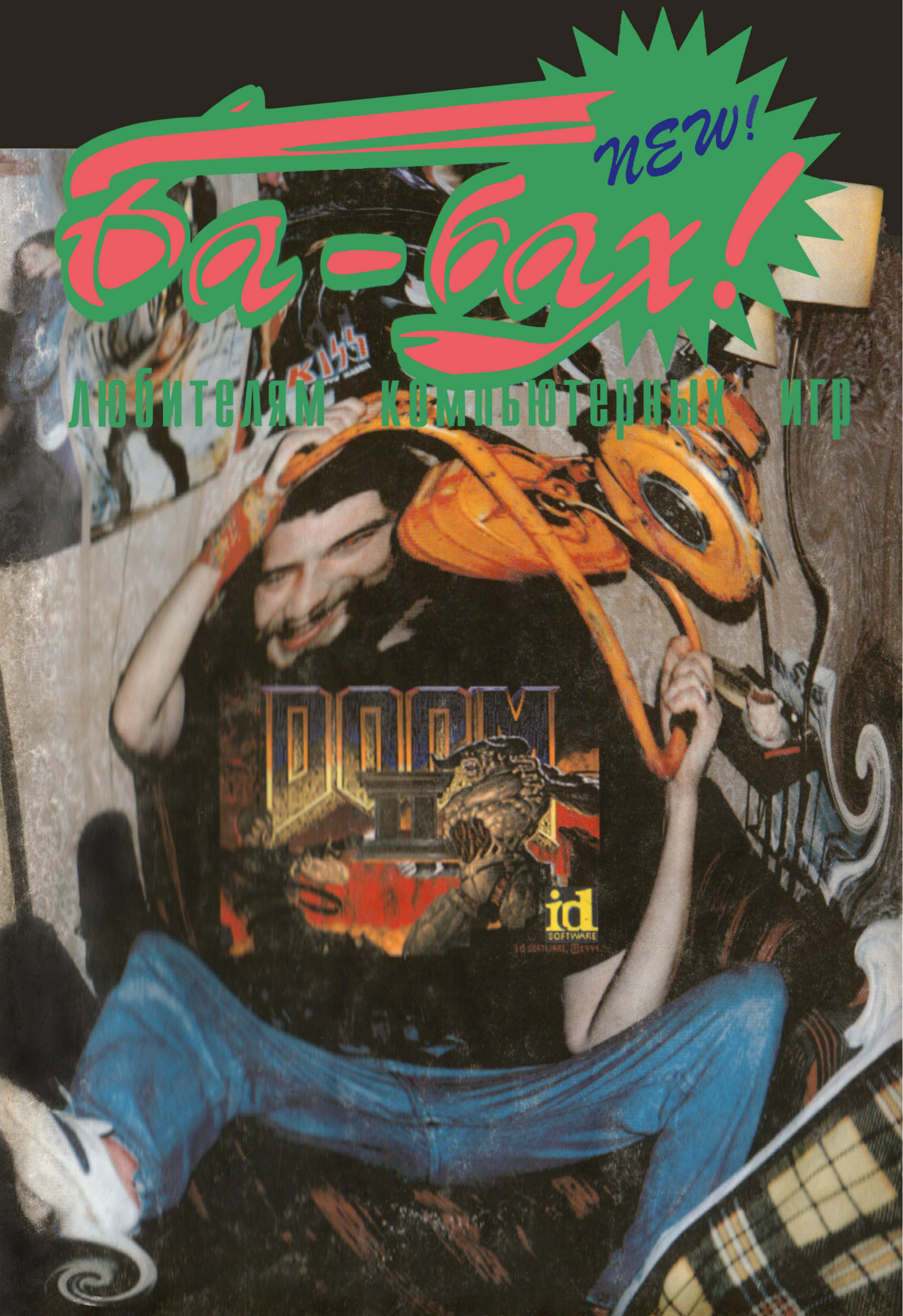
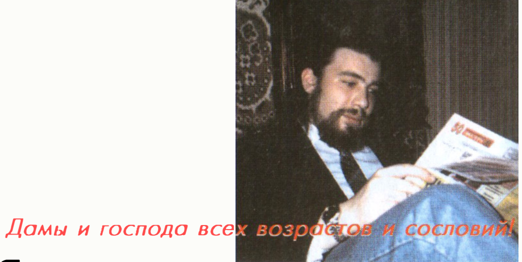

NEW!
Ба-бах!
любителям компьютерных игр
KISS
DOOM II
id
SOFTWARE



Дамы и господа всех возрастов и сословий!

Я *больше не буду к вам так обращаться, потому что очень надеюсь — мы с вами станем ДРУЗЬЯМИ.*
Если журнал еще не выпал из ваших ослабевших рук, а глаза не осоловели до такой степени, что буквы сливаются в разноцветную мозаику, значит, эти надежды имеют шанс на осуществление, значит, у нас с вами есть и будут общие интересы.
Любопытным сразу сообщу, что у меня лично эти интересы весьма обширны и многообразны. Прежде всего я (и вы в этом скоро убедитесь) самый крутой ФАНАТ компьютерных игр. Я обожаю их ВСЕ. А еще я в них очень хорошо разбираюсь. И знаю кучу секретов, которые меня настолько распирают, что я просто не могу ими не поделиться.
Потом я очень люблю компьютеры, но не простые железки, а такие, которые со звуком, с видео и с другими забойными прибамбасами. В результате многотрудных усилий я теперь стал докой в вопросах, где и что из мультимедиа или другой, как это теперь называется, бытовой техники можно купить, да так, чтоб и качественно, и недорого.
В общем, у меня полно интересной информации, а так как я человек масштабный, то и обращаюсь к вам со страниц нового журнала, созданного благодаря героическим усилиям моих друзей из редакции журнала «Монитор».
Чтобы жизнь не казалась вам скучной и однообразной, «Ба-Бах!» будет радовать вас интересными играми восемь раз в год, рассказывать о новинках, давать дельные советы и раскрывать страшные тайны «вечной жизни», «несметных богатств», проводить конкурсы и так далее, и тому подобное...
Наверное, я не один такой всезнайка, и поэтому очень хочу познакомиться с другими. Если у вас есть гениальные идеи, если вас тоже распирает горячее желание обогатить других своим опытом, если у вас есть еще много чего интересного — приходите ко мне, пообщаемся. Как к нам добраться, показано внизу. А сейчас хочу представить вам тех, кто сделал журнал — посмотрите направо.
Я не прощаюсь, мы еще встретимся на страницах журнала!

Миша

Главный редактор
Г.Л. Карчикян
(giga@mntr.msk.su)

Ответственный секретарь
А.З. Морев
(morev@mntr.msk.su)

Зам. главного редактора
В.В. Водолазкий
(vodolaz@mntr.msk.su)

Зав. редакцией
Л.И. Турок
(turok@mntr.msk.su)

Зав. издательским отделом
А.М. Миляков

Художественное оформление
С.В. Макельский
Г.Б. Бозов

Отдел распространения
М.Е. Желаннова
А.А. Мишустин
М.А. Сычев

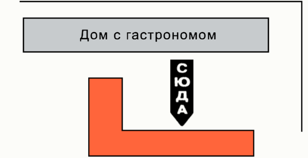
Зав. отделом рекламы
Н.А. Никитина

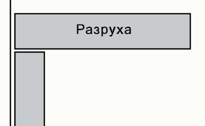
Директор
А.Д. Гассельблат

Для писем: 117419 Москва, а/я 765
E-mail: post@mntr.msk.su
Для справок: (095) 943-25-53
Редакция: (095) 238-99-11
Факс: (095) 238-99-11
Отдел рекламы: (095) 903-46-25

Учредитель — коллектив редакции

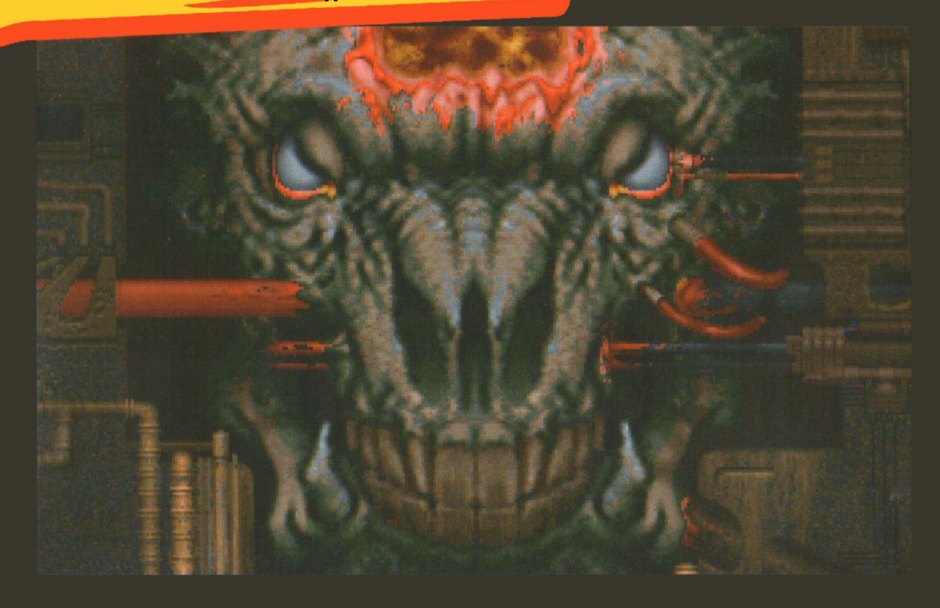
Подписано в печать
с оригинал-макета
28 ноября 1994 г.
Формат 60×90/16
Заказ № 1528
Тираж 5000 экз.
Отпечатано в АО Типография «Новости»
Москва, ул. Ф. Энгельса, 46







О чем вы прочитаете в этом номере...



...о великий, могучий, правдивый и свободный русский язык!
И.С. Тургенев

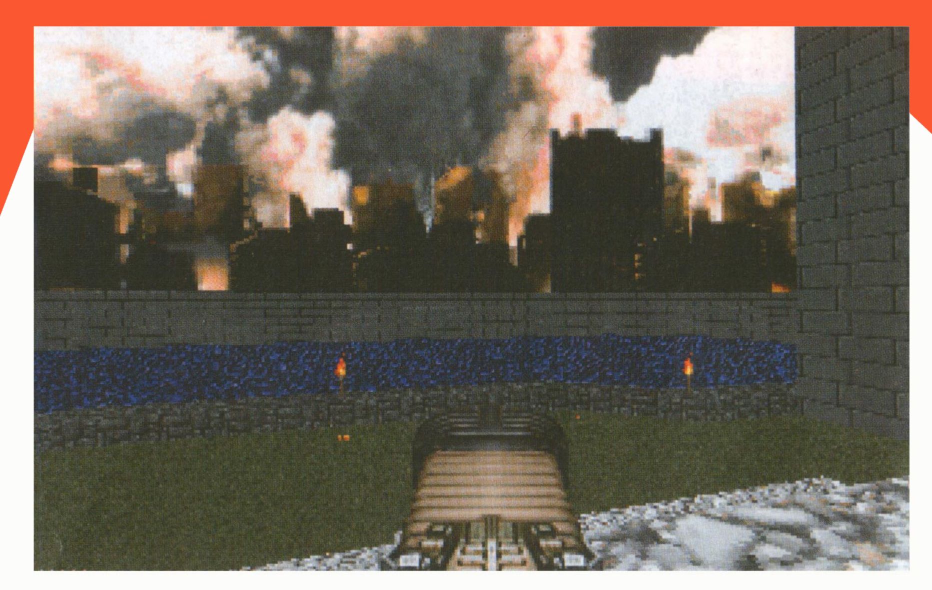
К. Григорьев

Дума о судьбе
(продолжение следует)

Название игры:	«DOOM II»
Фирма-разработчик:	«id Software», 1994
Требования к аппаратуре:	PC 386/4 Мб ОЗУ/17 Мб на HDD
Управление:	«мышь»/клавиатура/джойстик
Графика:	VGA 256 цветов
Звук:	все звуковые карты

Прав, прав был Иван Сергеевич, Царство ему небесное, употребляя столь яркие эпитеты. Однако не думал он, похоже, что русский язык будет и далее «великеть, могучеть, правдиветь» и тем более «свободеть». То есть думать-то он, наверное, думал, но уж никак не предполагал, что процессы эти пойдут такими темпами.

Тут недавно радостное событие приключилось — обогатился наш язык. Появился в нем новый глагол. Не то чтобы очень новый, можно даже сказать



старый — но зато с новым значением. На первый взгляд, трудно представить, какой еще смысл можно вложить в слово «думать». Ан нет, глубокая интеграция английской компьютерной лексики в нашу разговорную (и не только) речь позволяет теперь филологам внести в словари дополнение: «думать — играть в „DOOM“». Соответственно, со всеми производными.

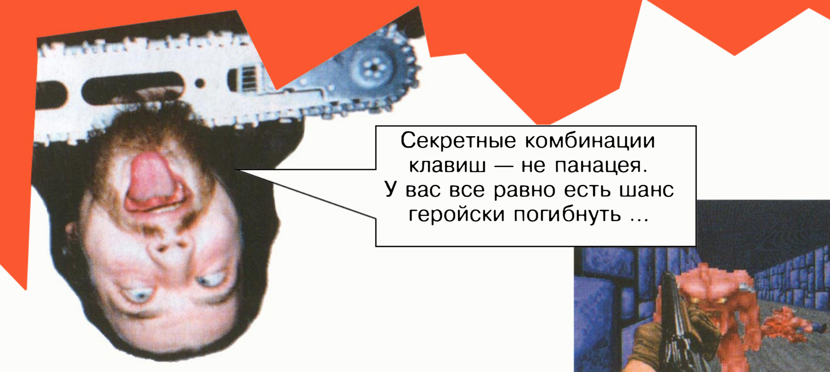
В общем-то, сам «DOOM» (в переводе — приговор, судьба) утвердился в нашем сознании уже давно. Однако фирма «id Software», похоже, решила окончательно укрепить нас во мнении, что лучших аркад не бывает, выпустив «DOOM II».

Если вы читаете эту статью, значит, почти наверняка знаете, что это за игра — «DOOM». На всякий случай вкратце напомню предысторию. В первой серии главный герой попадает на спутники Марса, где находятся базы землян. Там происходят странные события — персонал уничтожен, а все вокруг заполонили жуткие монстры. Вы благополучно изничтожаете их всех и возвращаетесь на Землю, где обнаруживаете насаженные на кол заячьи головы и понимаете, что случилось нечто ужасное (подробнее о первой части «DOOM» можно прочитать в статье Д. Солдатенкова «Приговор» в журнале «Монитор» № 4.94).

Вот тут-то и начинается вторая серия — «Ад на Земле». Оказывается, пока вы там в космосе боролись за честь и славу родной планеты, противные чудовища эту самую планету захватили. Остатки земного населения пытаются спастись бегством, но и это сопряжено с большими трудностями. И теперь вам придется помочь им покинуть Землю в поисках надежного убежища, а затем вступить в схватку с жестоким и коварным врагом, победить его и взяться за восстановление цивилизации. Правда, последнюю задачу спасенные земляне могут выполнить и без вашего активного участия.

Надо воздать должное создателям игры — ее интеллектуальный потенциал немного увеличился с прошлого раза, правда, несколько односторонне. Во всяком случае, иной раз найти выход из кризисной ситуации





бывает не так-то просто и изредка приходится несильно напрягать мозги, чтобы сообразить, как открыть секретную комнату с телепортатором, переносящим вас к выходу. В остальном, как и прежде, нужно просто ходить среди всякой гадости и разить огнем и мечом все движущееся.

Теперь подробнее. Во-первых, эпизодов в игре уже нет, есть просто одна тридцатиуровневая (точнее, тридцатидвухуровневая, но об этом позже) история. Во-вторых, через каждые пять уровней выясняется, что вы только что совершили очередной подвиг (уничтожили передовые отряды противника, помогли землянам бежать с планеты и так далее) и теперь можете спокойно лезть в дальнейшие приключения с еще большим риском для нервов и здоровья.

Количество выдаваемых вам «жизней» не ограничено, но это не повод расслабляться. Продолжать игру с начала уровня, имея в запасе против вооруженных огнеметами врагов всего лишь пистолет — занятие не для слабонервных. Единственное утешение состоит в том, что чудовища, поверженные до вашей гибели, не обладают свойствами птицы Феникс. Точнее сказать, они могут вновь оживать, если у вас хватит нервов выдерживать страшные крики вздымающихся за спиной монстров — при запуске игры в командной строке можно задать соответствующий параметр.

Теперь о врагах. Они весьма многочисленны и безжалостны. Уничтожать их становится всё сложнее от уровня к уровню. Далее мы







приводим полный список всех тварей, с которыми вам придется столкнуться, в порядке сложности их ликвидации от наиболее легкого до... Сразу скажу, что с некоторыми из них вы встречались ранее. Попробуйте вспомнить, с кем.

Zombieman — довольно безобидный мужик с ружьем;

Shotgun Guy — несколько менее безобидный мужик с двустволкой;

Heavy Weapon Dude — может, конечно, он и пижон, но за тяжелым пулеметом такие мелочи не замечаются;

Imp — тот еще бесенок, выглядит как обезьяна, утыканная шипами, стреляет огненными шарами;

Demon — похож на небольших размеров свинозавра и больно кусается, существует в двух исполнениях — розовом и призрачном;

Lost Soul — летающий огненный череп, укусы которого неопасны, но весьма болезненны;

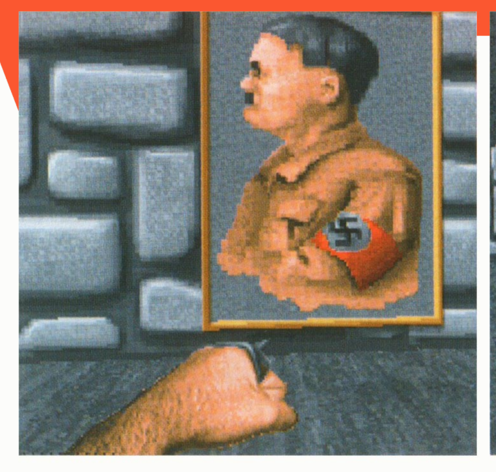
Cacodemon — большая летающая голова радужной окраски, плюющаяся разноцветными огненными шарами;

Hell Knight — довольно большая особь мужского пола с непонятной формы головой, забрасывающая вас кусочками зеленой плазмы;

Baron of Hell — отличается от предыдущего розовой окраской и большей живучестью;

Arachnotron — небольшой мозг на паучьих ногах, вооруженный







пулеметом;

Pain Elemental — необыкновенно ужасная летающая голова темной окраски, выплевывающая уже упомянутые Пропащие Души (Lost Souls);

Revenant — похожий на доходягу высокий скелет, пользующийся в ближнем бою костлявым кулаком;

Mancubus — толстый дядька, вооруженный двумя огнеметами;

Arch-vile — архипротивный тип, испускающий потоки светящейся плазмы, после чего вас ощутимо подбрасывает вверх;

The Spider Mastermind — паук-Арахнотрон больших размеров;

The Cyberdemon — самый жуткий персонаж: высокий козлоногий робот, стреляющий ракетами и упорно не желающий умирать.

Кроме того, в конце игры вам придется сразиться со Вселенским Злом, для чего понадобится большое количество ракет.

Расхаживая по запутанным лабиринтам и под открытым небом, вы будете активно вооружаться. Любое оружие можно выбрать нажатием соответствующей цифровой клавиши. Вот их значения и соответствующее оружие: 1 — кулак с кастетом или бензопила; 2 — пистолет; 3 — одно- или двуствольное ружье; 4 — пулемет; 5 — ракетница; 6 — плазменное ружье; 7 — бластер. Боеприпасы к вооружению не отличаются большим разнообразием. Мелкокалиберные патроны подходят к пистолету и пулемету, а крупнокалиберные — к ружью. Плазменное ружье и бластер используют энергетические заряды. Учитывая сложности с горючим, бензина для пилы вам не предлагают, но имеющихся запасов хватит до конца игры. Если же подобрать черный ящик с красным крестом, ваш кулак получает такую мощь, что враги разлетаются на молекулы от одного удара. Бластер лучше всего использовать как оружие массового поражения, но он потребляет слишком много энергии. Для переключения с одноствольного ружья на двуствольное и наоборот нажимайте клавишу «3».

Оказывается, пришельцы умеют управлять временем, и поэтому поклонники старого доброго «Wolfenstein» будут обрадованы, попав с 15-го на дополнительные секретные уровни, где их встретят добродушные (в смысле

легкости уничтожения) эсэсовцы с автоматами, окруженные Демонами (Demons), исполняющими роли собак.

Пройти все 32 уровня очень сложно, и поэтому для облегчения жизни вы можете воспользоваться некоторыми хитрыми комбинациями клавиш. Набрав в процессе игры загадочную фразу, вы получите следующее:

idbeholda — полностью открытую карту, где неисследованные области показаны серым цветом;
idbeholdi — частичную невидимость;
idbeholdl — на некоторый срок освещается все вокруг;
idbeholdr — антирадиационный костюм;
idbeholds — увеличение мощи кулака на ограниченное время;
idbeholdv — временную неуязвимость и возможность наблюдать все вокруг в черно-белом виде;
idclev<xx> — переход на уровень <xx>;
iddqd — полную неуязвимость;
iddt — возможность увидеть на карте все объекты (набирайте эту команду в режиме карты несколько раз);
idkfa — полный набор оружия, а также ключи трех цветов.

Немного о технических новшествах. Теперь вы можете играть с друзьями не только с помощью сети, но и через модемную или нуль-модемную связь. Количество параметров, задаваемых в командной строке, ощутимо увеличилось. Желающие узнать о них подробнее могут обратиться к руководству или файлу README.TXT.

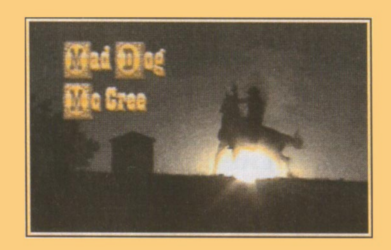
Можно сказать, что «DOOM» растет и процветает, и не исключено, что в ближайшем будущем игроманы вновь столкнутся с нашим замечательным супергероем, освобождающим человечество от всякой нечисти. А пока мы продолжаем разбираться в хитросплетениях игры, о которой только что рассказали. О результатах сообщим обязательно. В общем, есть над чем *подумать*





Г. Карчикян

Ваш враг – Бешеный Пес



Название игры:	**«Mad Dog McCree»**
Фирма-разработчик:	**«American Laser Games», 1990, 1993**
Требования к аппаратуре:	**IBM PC/286 16 МГц, CD-ROM Drive**
Графика:	**VGA**
Звук:	**Sound Blaster**
Управление:	**«мышь»**
Цена в Москве:	**30 USD**

Искушенного читателя удивить «стрелялками» (Arcade Games по-научному) трудно. Слава Богу, всяких «Wolfenstein» и «DOOM» насмотрелись достаточно. Тем не менее, рискнем предложить вашему вниманию новую игру, выгодно отличающуюся от подобных.

Понять идею «Mad Dog McCree» достаточно легко. В одном из давнишних детских фильмов присутствовала следующая сцена. Школьники, организованно отправившиеся в кино, решили в меру сил помочь своим любимым «неуловимым мстителям» и открыли шквальный огонь из карманных «пушек» по экрану, после чего «бурнаши» косяком падали с лошадей. Примерно то же самое надо будет делать и вам, только револьвер у вас настоящий, а в роли «бурнашей» выступают негодяи из банды Бешеного Пса МакКри, которые к тому же стреляют не в киношных «мстителей», а в вас, Чужеземца (Stranger). Остальное все очень похоже, хотя и гораздо лучше по качеству, включая звук и изображение.

Если вы прочитали краткую информацию об игре на этой странице, то можете удивиться: не слишком ли завышенные требования к аппаратуре для обыкновенной «стрелялки». Отвечаем – не слишком.

Игра поставляется на CD-ROM, что совершенно неудивительно – вряд ли у вас на винчестере найдется лишних 115,5 Мб. Обязательное же наличие Sound Blaster требуется для достижения полного эффекта присутствия. Нужен он не только для того, чтобы вы восхищались реалистичными звуками



выстрелов, но и могли слушать, что вам говорят.

Даже если вы не владеете в совершенстве дикозападным диалектом американского языка, это не помешает вам в полной мере насладиться игрой. И прежде всего потому, что на Диком Западе упомянутый диалект является вторым по частоте употребления после языка межнационального общения, изобретенного полковником Кольтом.



Для тех читателей, которые полагают, что «неча буржуинов баловать, пущай сами нашу ридну мову изучают», а также для тех, кто худо-бедно «шпрехает по инглиш», но терпеть не может копаться в документации, приведем краткое описание игры.

Предыстория такова. Бешеный Пес наводил ужас на весь Запад, оставляя везде на своем пути следы разрушения. Сейчас он и его приспешники захватили пограничный городок на Диком Западе, заперли шерифа в его же собственной тюрьме и опустошают салун, банк и конюшню. Они взяли в заложники мэра и его дочь.

Вы случайно оказались в этом городишке и попались на глаза Старому Следопыту (Old Prospector), который попросил вас о помощи. Ну, не может же такой благородный человек, как вы, отказать в пустячной просьбе уважаемому человеку. Да и дочь мэра очень симпатична. Вы даете свое согласие и отправляетесь убивать бандитов и освобождать заложников.

Выбрав для себя соответствующий уровень сложности (Lawmen Needed): (заместитель шерифа (Deputy) — легкий, шериф (Sheriff) — средний или начальник полиции (U.S. Marshall) — тяжелый) — и имея в запасе три «жизни», изображаемые слева на экране в виде ковбойских шляп, ступайте на охоту.

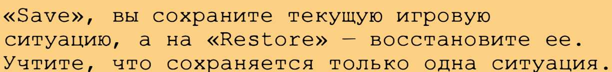
Начать вы можете с тренировочных стрельб, выбрав кнопку «Bottles». Если же считаете себя опытным стрелком,сразу нажимайте на «Start». В процессе игры вы можете выйти в основное меню (кнопка «Menu»). Нажав на











«Save», вы сохраните текущую игровую ситуацию, а на «Restore» — восстановите ее. Учтите, что сохраняется только одна ситуация.

Кнопка «Continue» предоставляет вам большие возможности. Если выберете ее, еще не начав игру, сможете насладиться великолепной «демонстрашкой». Если вы вышли из игры в меню, то с ее помощью продолжайте игру с того момента, где вы ее покинули. Если же вы лишились всех своих «жизней», то, нажав на эту кнопку, сможете продолжать игру, правда, потеряв все набранные до этого очки.

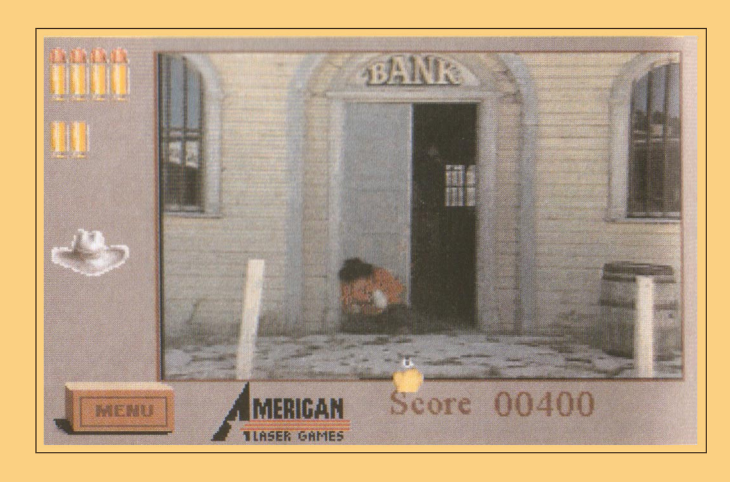
Курсор «мыши» на экране приобретает вид руки, сжимающей револьвер. Перемещая ее по экрану, вы прицеливаетесь и стреляете, нажав на левую кнопку «мыши». Стрелять вы можете, пока курсор находится на видеоэкране и в барабане есть патроны (их количество показано на экране слева). Для перезарядки опустите руку с оружием вниз (револьвер будет направлен дулом вниз) и нажмите на правую кнопку «мыши».

В процессе игры из разных мест будут вылезать негодяи, которых вы должны застрелить до того, как они выстрелят в вас. Нельзя стрелять в посторонних людей, иначе вы также лишитесь очередной «жизни». В некоторых эпизодах вы увидите коровьи черепа и/или плевательницы. Постреляв в них, вы получите помощь. В некоторых случаях надо будет выбрать направление движения, стреляя в дорожные знаки или придорожные кресты. Также с помощью стрельбы можно прервать показ некоторых эпизодов (например, выступления гробовщика, предупреждающего вас о количестве оставшихся «жизней»).



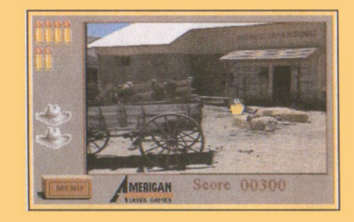
Надеюсь, вы еще не слишком заскучали, прочитав несколько предыдущих абзацев. Надо честно признаться, что это был наглый плагиат из руководства пользователя, и, боюсь, вы уже





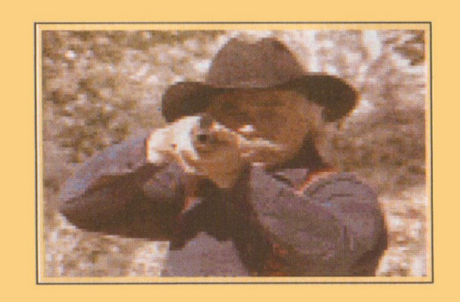
несколько расхолодились. Кроме того, у вас могло сложиться впечатление об игре как о чрезвычайно «тупой». Чтобы убедить вас в обратном, расскажу о личных впечатлениях.

У нас в редакции работают люди серьезные, не занимающиеся всякими глупостями и много всяких игр повидавшие на своем веку. Надеюсь, достаточно будет только вам сообщить (честно!), что в течение часа все, кто в тот момент находились в редакции, в том числе и посетители, заглянувшие на огонек, неотрывно следили за происходящим на экране, радостно восклицая, когда падал сраженный насмерть бандит, и дружно охая, когда одна из ковбойских шляп исчезала с экрана. Это правда. Может быть, это бы продолжалось и дольше, если бы чувство долга не взяло верх над азартом и я не оторвался от игры, чтобы рассказать вам о ней.



«Но как такое может быть, чтобы настолько простая игра могла захватить таких серьезных людей?» — спросите вы. И сами же сможете ответить на этот вопрос, вспомнив то, о чем я писал в самом начале: качество видеоизображения и звука в этой игре превосходит даже кинематографическое. К тому же, вы не просто наблюдаете за действием со стороны, но и сами являетесь его активным участником. И сколько восторга возникает в вашей душе, когда вы успеваете перебить тлеющий бикфордов шнур, подбирающийся к привязанному к динамитным шашкам





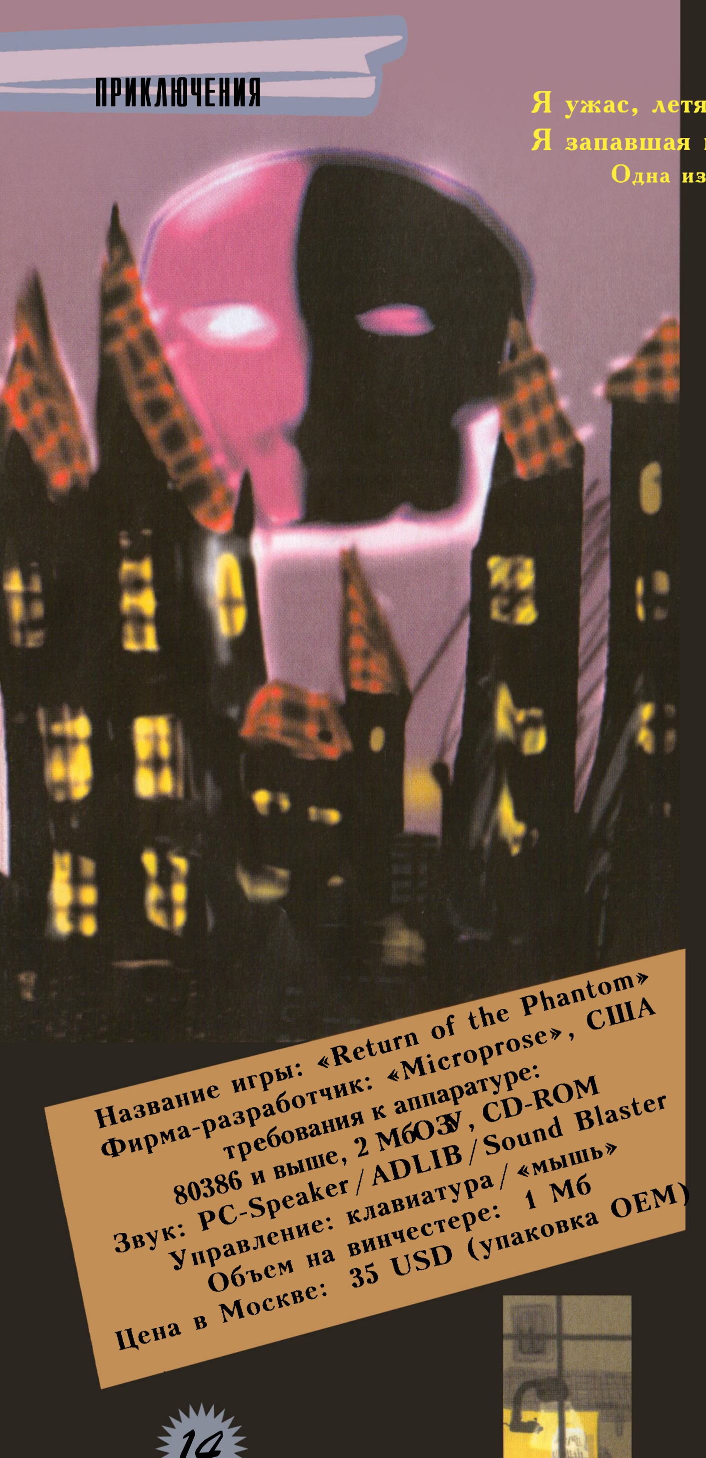
Следопыту или попадаете в бандита, сидящего на крыше салуна, за сотую долю секунды до того, как в его руках выстрелит оружие, и наблюдая его великолепный полет с высоты (похоже, что для этой игры снимались лучшие каскадеры Америки).

«Mad Dog McCree» — одна из самых простых компьютерных игр, какие только существуют в природе. Именно эта простота в сочетании с великолепной графикой и звуком сделали ее одной из самых популярных игр прошлого года. Во всяком случае, лучшего средства для отдыха, да еще столь занимательного, видимо, уже не найти. Играйте, отдыхая. Отдыхайте, играя.

Приобрести CD-ROM с игрой «Mad Dog McCree» вы можете у нас в редакции.







Я ужас, летящий на крыльях ночи!
Я запавшая клавиша вашего рояля!
Одна из страшилок Черного плаща

В. Водолазкий

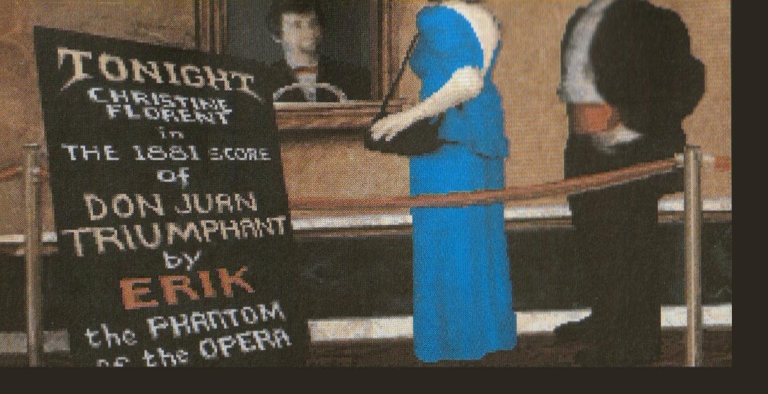
О вреде нотной грамоты...

Название игры: «Return of the Phantom»
Фирма-разработчик: «Microprose», США
требования к аппаратуре:
80386 и выше, 2 Мб ОЗУ, CD-ROM
Звук: PC-Speaker / ADLIB / Sound Blaster
Управление: клавиатура / «мышь»
Объем на винчестере: 1 Мб
Цена в Москве: 35 USD (упаковка OEM)



Этого дня мы ждали долго. Фирма «Microprose» выбилась в лидеры на рынке компьютерных игр, выпустив авиационный имитатор «F-19», покоривший, в этом нет сомнений, многих из наших читателей. А затем последовали «Пираты Карибского моря», «Железнодорожный магнат» и, конечно же, «Цивилизация». Но приключенческих игр от «Microprose» мы пока не видели. Появление приводов CD-ROM, вероятно, оказалось тем последним фактором, который подтолкнул фирму к решающему шагу. И сегодня мы расскажем о новой игре фирмы «Microprose», разработанной в рамках проекта «Advanced Graphic Adventure» — AGA. Сразу же отметим, что искушенный игрок заметит схожесть интерфейса AGA с интерпретатором «SCUMM Player» фирмы «Lucas Arts» («Loom», «The secret of Monkey Island» и так далее). Но это для нас не столь важно. В конце концов, пусть буржуины сами выясняют отношения на рынке инструментальных средств. А вот что важно для наших читателей, так это простота и удобство интерфейса, которые в значительной степени облегчают игру.

Первая проба пера в жанре приключенческих игр лишний раз подтвердила высокую репутацию «Microprose». Фирма начала с «компьютеризации» известной повести Гастона Леру «Призрак оперы», впервые опубликованной в 1911 году. Сюжет оказался настолько захватывающим, что, начиная с 1925 года, по мотивам произведения по меньшей мере пять раз снимался фильм! Первый, отснятый в 1925 году, до сих пор считается одним из лучших фильмов ужасов в мировом кинематографе. А в нашей стране пару лет назад на экраны попала последняя экранизация, сделанная в 1990 году. Но этот фильм имеет очень мало общего с сюжетом повести, подобно тому как вышедший на экраны американский фильм «Три мушкетера» отдаленно напоминает повесть А. Дюма! Игра же максимально





приближена к сюжету Гастона Леру, но, конечно, жизнь внесла некоторые коррективы в стиле Стивена Кинга. Впрочем, об этом позже. А пока позвольте дать пару общих рекомендаций. Это игра, в которой надо слушать (если есть Blaster), что вам говорят собеседники. Очень часто важная информация сообщается как бы мимоходом, причем второй раз вам никто ничего повторять не будет! Так что, если отвлеклись, придется повторять сначала. Не стесняйтесь подходить к людям и задавать вопросы. В крайнем случае, с вами больше не захотят разговаривать. Но в беседе постарайтесь вытянуть максимум нформации. Вообще говоря, в «Return of the Phantom» входят две игры. Одна для начинающих (Novice) а вторая для опытных игроков (Challenging). Первая представляет собой «оживление» книги-прототипа, и количество загадок и головоломок сведено к минимуму. Вторая посложнее, и логических головоломок в ней гораздо больше.

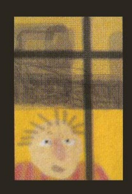
Итак, начнем. Ваш герой комиссар Сюртэ (французский уголовный розыск) очень любит оперу. В этот роковой вечер он также рассчитывает получить удовольствие от музыки и прекрасных певцов. Но во время представления огромная люстра обрывается и падает в партер на голову почтенной публике. Публика выражает некоторое недовольство, убитых и раненых увозят кареты «скорой помощи», а вам приходится взяться за это запутанное дело. После разговора с директором оперы и осмотра места происшествия вы убеждаетесь, что какой-то местный вымогатель «косит» под легендарного «призрака оперы», и пытается действовать литературными методами. Но для того чтобы в этом убедиться, вам придется найти в библиотеке соответствующую книгу! Что же, принцип понятен, теперь можно и поискать преступника. Поговорите с людьми, пройдитесь по подсобным помещениям (кстати, план помещений и обстановка соответствуют настоящей Парижской опере). Заглядывайте в дырочки и щелочки, в общем,

на место героя. Но будьте бдительны — враг хитер, коварен и очень опасен. Хотя и ваш сыщик не промах. Во всяком случае, от мешка с песком, сброшенного на голову, он уклоняется самостоятельно. Проводя расследование, хватайте все, что плохо лежит. Пригодится. А то, что лежит хорошо, вам просто не дадут. Переломный момент — обнаружение и изучение книги мадам Гири «Эрик, призрак оперы», а также последующий разговор с директором оперы. Только не старайтесь его до конца убедить в существовании каких-то мистических сил, сейчас вам никто не поверит. А когда поверят, будет слишком поздно. Но не будем рассказывать сюжет игры во всех деталях. Это все равно, что попытаться рекламировать новый детектив следующим образом: «Новая книга господина Пупкина. Четыре трупа, горы бриллиантов, романтическая любовь! Убийца — коварный маньяк, водитель главного героя, до последних страниц книги остается вне подозрений!» Вы будете после этого читать новую книгу г-на Пупкина? А поэтому мы коснемся только нескольких моментов игры.

ЛАБИРИНТ. Рисуйте карту. Помещений не так уж много, но система переходов довольно запутанная. В частности, если вы, выйдя через дверь А камеры Б, вошли в камеру В через дверь Г, то, выйдя через дверь В камеры Г, вы можете попасть куда угодно, а вовсе не в камеру Б. Бродить можно бесконечно долго, до тех пор пока вы не нажмете на валяющийся на полу кирпич (brick). Тогда в соседнем помещении, на стене которого изображено некоторое подобие гаечного ключа, откроется секретная дверь, стилизованная под замурованный проход, и вы сможете пройти дальше.

Подойдя К ДВЕРИ С КОДОВЫМ ЗАМКОМ, не торопитесь. Подберите шпагу, в борьбе с силами зла она может сыграть решающую роль, а покойнику вроде как ни к чему.

Попав НА СКОВОРОДКУ (простите, в ловушку), наоборот, надо поспешить. Стена перед вами состоит из отдельных поворотных блоков, каждый имеет четыре стороны, на которых помещены отдельные фрагменты картинок. Вам надо успеть собрать целую картинку до тех пор, пока вы не начали подрумяниваться. Только тогда откроется люк в потолке камеры и





вы сможете забросить туда крюк с веревкой. Одна беда, вы можете собрать четыре разные картинки, а ключом к люку является только одна из них. И времени хватит только на одну! Но вот какую?

Обнаружив КРИСТИНУ в саркофаге, не паникуйте. Замочек «консервной банки» отпирается ключом без каких-либо затруднений. А крышка открывается путем нажатия на один из черепов, рассыпанных по помещению. Не тяните время, когда жизнь побуждает вас к активным действиям. Промедление смерти подобно. К счастью, при гибели вашего героя игра автоматически восстанавливается в предыдущий момент, давая вам возможность найти правильное решение. Вот за это фирме «Microporse» огромное спасибо!

Если враг душит вас НА ЛЮСТРЕ, еще не все пропало. Как только курсор «мыши» покажет, что пришло время действовать, укажите на руку монстра и жмите левую кнопку! Ну, а затем... нет, этих подсказок должно хватить! Гораздо важнее указать следующее. Как ни странно, но программа очень критична к драйверу «мыши». Настоятельно рекомендуется использовать Microsoft mouse.com. Второй существенный момент — это объем свободной памяти. В документации к игре указано, что необходимо хотя бы 575 кб. Но если вы используете Sound Blaster, вам потребуется около 600 кб. Общий объем игры составляет около ста сорока мегабайтов, а поэтому на винчестер устанавливаются только файлы конфигурации и осуществляется запись игр. Да, кстати! Не стоит изменять имени каталога, в который устанавливается игра. Иначе вы получите сообщение об ошибке при установке. Но, к счастью, это единственная недоделка «Microprose». «Return of the Phantom» — это относительно несложная игра (на первом уровне сложности, разумеется) и может служить отличным введением в приключенческие игры, если вас отпугнули сложности серии «Goblins 1-2-3» или «KingQuest». «Microporse» не собирается останавливаться на достигнутом и планирует в конце осени выпустить новую игру этого жанра — «Dragonsphere». Как вы уже догадались из названия — это фантазия. Как только наши эксперты смогут познакомиться с игрой, мы обязательно о ней напишем. До скорой встречи!

Это одна из немногих игр,
где надо думать. Только не
пытайтесь изворачиваться,
эта игра куда более реалистична,
чем вам поначалу кажется!

Они были не к месту и не ко времени.
Естественно, что они стали героями.
Лея Органа с Альдебарана

А. Морев

Рассказ пилота Рокки-1

Название игры:	**«Rebel Assault»**
Фирма-разработчик:	**«Lucas Art»**
Графика:	**VGA**
Звук:	**PC Speaker / SB совместимые / Adlib**
Управление:	**«мышь» / джойстик**
Цена в Москве:	**40 USD**

Другая Галактика, другая эпоха. Тамошнее человечество покорило пространство и время. Но, как случается с любой Силой, которая достигает всего, к чему стремилась, в Республике появились личности, которые решили захватить все достижения и обратить их на пользу только себе. И были нарушены все устои, и начали переписываться законы, и наступили черные дни для той Галактики, того времени, и появились те, о ком я и поведу речь далее...

Зовут меня Рокки-1. Эти позывные я получил, когда попал на базу повстанцев, чтобы принять участие в неравной борьбе с Империей. Там я и приступил к тренировочным полетам на легких флиттерах. Мне, до этого летавшему только на тихоходных повозках над планетой Татуин, надо было научиться летать на настоящем боевом космолете, да желательно ни во что не врезаясь и пытаясь каждый раз вернуться на базу. Признаюсь, это было нелегкое занятие, но благодаря тренировкам лучшие пилоты получили допуск к полетам на боевые задания, а те, кто не смог выполнить все три тренировочные миссии, были отправлены по домам. Если же вы родились летчиком, то я выдам вам самый большой секрет школы пилотов, состоящий из одного слова – «Falcon», – только запомните, что вы это не от меня узнали. Хочу вас еще раз предупредить, что навыки, полученные на тренировках, очень пригодятся в будущих боях.«Тяжело в ученье, легко в бою», – так говорили на Земле. А теперь совет тем, кто хотел бы пройти «через огонь, воду и медные трубы»: 5 – любимое число ваших учителей, поэтому всегда выполняйте ваши задания на 5, иначе погонят вас, как сопливого мальчишку, заново выполнять задание, а это не только нудно, но и опасно для вашего здоровья. Ну вот, выполнив тренировочный полет, получив похвалу Commander Farrel и пройдя за



хвостом MAM мимо острозубых вершин планеты Kolaador, я стал боевым пилотом.

Полный решимости показать свое мастерство, я начал свою жизнь среди людей, каждый день ведущих неравную борьбу с Империей. Первый же вылет показал, насколько тяжела борьба. Сидел я на базе и вел милую беседу с привлекательной девушкой-пилотом. И тут сигнал на вылет. Я летал, как Бог. Это было восхитительно: я не отпускал гашетку, а имперские истребители вспыхивали в небе, как рождественские елки. Уничтожив их крейсер, я почти возгордился. Но дальнейшие события повергли меня в уныние: наша база была уничтожена, а мы громили этих имперских выскочек еще в течение 2 заданий. Мы потеряли много пилотов, но времени на траур у нас не было. Оставшихся в живых пилотов перевели на новую базу, где по паролю ANOAT нас принял в свой круг новый отряд повстанцев. Кстати, хотел бы я поговорить с теми, кто следует по моему пути. Вы еще живы? Это прекрасно, но спесь-то с вас уже, наверно, слетела, а то хвастунам дальше лучше не соваться, можно обжечься.

Новый отряд, новые люди, новые задания. Однообразные патрулирования уже начали утомлять меня. Но однажды... Да, как вы догадались, мне повезло. Я обнаружил ледяную пещеру, где находилась имперская база. Влететь в нее просто, а вот вылететь – невероятно сложно. Кроме мастерства пилотирования, мне помогла в этом любовь к решению головоломок. Когда я выбирался из лабиринта, где не раз прощался с драгоценной жизнью, мне пришлось применить комбинацию ЛЛПЛЛ. Друзья по несчастью могут попробовать вникнуть в эти 5 букв, от них будет зависеть дальнейшая судьба. И вот, очутившись на свободе, я ринулся на помощь товарищам, которые вели бой с имперскими Walkers. Эти неуклюжие ходоки были невероятно живучи. Но «терпение и труд все перетрут». Я уложил одного из них на снег, да они повредили мой флиттер, и мне пришлось искать, на чем догонять повстанцев. Поупражнявшись немного в стрельбе из бластера и показав свою гибкость, я увел с имперской базы истребитель. Это было что-то. Следующая миссия для меня не представляла особых сложностей. Сбив десятка два вражеских истребителей, я благополучно добрался до основной базы повстанцев, доставив сообщение «YUZZEM».

Битва за власть близилась к победе повстанцев. Для этого нужно было сделать совсем немного – взорвать звезду Смерти, которая недавно уничтожила звездную систему с планетой Альдебаран. В этом последнем сражении могли бы погибнуть многие из отличных пилотов, но для нас вопрос стоял только так: жизнь или смерть. Я был назначен командиром Синей эскадрильи, одной из тех, которым предстояло попробовать попасть в реактор звезды Смерти (единственное уязвимое место). Во время полета у меня на глазах гибли и враги, и друзья, но мы с каждым выстрелом





продвигались вперед. У меня онемела рука, которая лежала на гашетке, когда, наконец, подо мной показалась поверхность ненавистной звезды Смерти. Энергетические блоки защиты были на последнем издыхании, но в это время я взорвал главную пушку на поверхности звезды. Вместе со взрывом меня осенило: BRIGIA – вот то, что позволит мне запасти энергию и попасть в реактор. Commander Farrel сделал заход на реактор, но промахнулся. Все надежды повстанцев легли на мои могучие плечи, так как именно мне предстояло сделать последнюю попытку уничтожить реактор. Для этого надо было пролететь по самому защищенному участку имперской обороны и, вот незадача, попасть в наружный выход реактора. Я летел по коридорам станции и думал: «Только бы не промахнуться!». Судьба благоволила ко мне в тот день. Прорвавшись сквозь смертельный огонь и уничтожив двойную фиолетовую завесу, я сделал то, что не удалось лучшему из лучших. После моего захода звезда Смерти осталась только в летописях. Ну, вот и все. Этот взрыв изменил жизнь в другой Галактике, в другом времени.

Да, кстати. Если все любовные романы заканчиваются сценой свадьбы, то как же мой героизм не мог быть увенчан грандиозным чествованием? Пропуск на церемонию – слово «GREEDO».







Не пей водицы, Иванушка, козленочком станешь.
Мудрый совет, которого никогда не слушают

М. Литвинова

Миша, мы с тобой!

Название игры:	«Mick»
Фирма-разработчик:	«Дока»
Год выпуска:	1993
Процессор:	80286 и выше
Оперативная память:	384 кб и более
Память на диске:	800 кб
Видео:	VGA
Звук:	PC Speaker
Управление:	клавиатура
Поставка:	1 дискета 3,5 Мб
Цена в Москве:	8 USD

«Prince of Persia» продолжает занимать умы и сердца как игроков, так и программистов. И хочется отметить, что наши российские фирмы не остались в стороне. Сегодня мы расскажем об игре «Mick», посвященной столь любимой всеми нами теме блуждания в лабиринтах.

На этот раз коварный Джафар ни при чем. Но, как догадался проницательный читатель, враги и разная нечисть скрываются на каждом углу. Вот и теперь, в то время как передовое человечество осваивает пустынные районы крайнего запада, востока, севера и юга, противники прогресса вынашивают свои злобные планы.

Впрочем, с точки зрения этой самой нечисти ситуация выглядит несколько по-другому: «Живешь себе в



Хорошо поработав головой, ты сможешь протиснуться в любую щелку!



живописном уголке, никого не трогаешь, разве что ураган или тайфун от нечего делать сотворишь, а тут на тебе — соседи! И ведь каждую травинку норовят затоптать, каждый цветок сорвать, дикари! Ну, только суньтесь!»

Чувствуете завязку сюжета? Как и в любой сказке, в нашей игре есть определенное табу, которое главный герой нарушает, за что, естественно, приходится расплачиваться. Итак, заигравшись в лесу, Миша (он же Mick) и Маша выронили мячик, который покатился... Конечно, пока мячик не упал в воду, его необходимо подобрать. И тут, как на грех, на глаза Маше попадается довольно симпатичный цветочек. И, естественно, возникает непреодолимое желание его сорвать. Конечно, злобные темные силы, утверждающие, что озабочены защитой природы, тут же превращают бедную Машу в деревце, надеясь, что она попадет в план по заготовке леса. Миша как настоящий джентльмен не может оставить Машу в беде. Но, несмотря на вежливое обращение, злая колдунья переносит Мишу в свой замок и, проявив верх негостеприимства, превращает Мишу в божью коровку.

После этого колдунья бросает Мишу в одиночестве, а в замке, между прочим, сыро и холодно! И вот тут-то вы получаете возможность





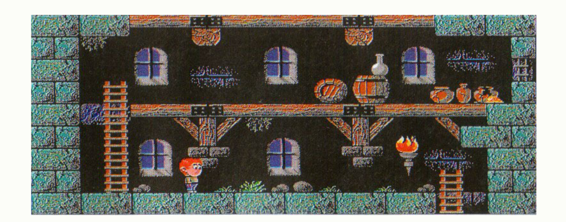
помочь Мише избежать простуды, а также спасти Машу и наказать злобную колдунью.

Итак, что же вам делать? Сначала вы должны превратить Мишу в человека! А для этого надо найти талисман (оранжевый камешек), с помощью которого Миша расстанется с обликом насекомого и сможет подниматься по лестницам, которых в средневековых замках более чем достаточно. Второе ваше приобретение — это шахматная пешка, которая пригодится вам в дальнейшем.

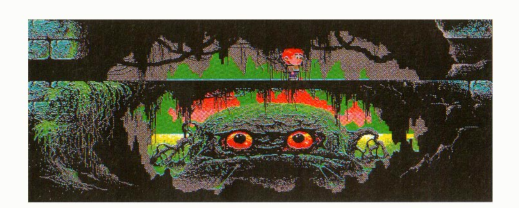
Найдя эти два предмета, вы можете приступать к исследованию замка. Обратите внимание на то, что Миша не супермен и может перепрыгивать только через один кирпич. Для преодоления широких пропастей надо будет чуток поколдовать. Но для этого вам необходимы талисманы, позволяющие превратить Мишу в одного из следующих животных:

- белка (прыгает значительно дальше),
- мышка (может проскальзывать в узкие проходы),
- лягушка (плавает под водой),
- тигр (позволяет выяснять отношения и не боится пугала),
- птичка (летает, где угодно).

Но получить талисманы не так-то просто! Для этого Мише придется поработать ногами, а вам головой. Злая колдунья, декларируя любовь к природе, на самом деле занимается вивисекцией, подобно доктору Моро из романа Герберта Уэллса. Поэтому вам периодически будут попадаться ужасные создания, запертые в клетки. Ваша задача — вернуть заколдованным зверюшкам их







прежний вид, тогда благодарные животные дадут вам один из талисманов.

Подойдя к клетке (вы должны стоять перед решеткой), начинайте практиковаться в колдовстве. К счастью, колдунья отличается некоторой рассеянностью, и пока вы дойдете до клетки, вы соберете флаконы, с помощью которых осуществляются превращения. Но как определить, что за зверь перед вами? Ведь вам необходимо восстановить первоначальный облик, а не создать, скажем, из мухи слона. К счастью, у вас есть пешка, которая позволяет хотя бы на несколько секунд увидеть истинный образ заколдованного животного. А определив, что же вам делать, вы можете воспользоваться остальными флаконами. Обратите внимание, что каждый из них предлагает вам несколько ступеней «бодибилдинга», а на более высоких уровнях для каждой из частей тела вам потребуется найти верную комбинацию из двух или даже трех флаконов! Если вам удастся решить задачу, клетка откроется и талисман — ваш!

А получив новый талисман, вы можете попробовать пройти там, где не удавалось раньше. Но для этого нужно хорошо ориентироваться в лабиринте, подмечая по мере исследования те пути, которые вам пока недоступны. Сделать это довольно непросто, ведь замок содержит более ста сорока помещений!

Поэтому план замка в статье мы приводить не будем. Дадим лишь несколько полезных, с нашей точки зрения, советов.

1. Подойдя к критическому участку маршрута, сохраните текущее состояние игры. В этом случае вы потратите меньше времени на

следующую попытку прыжка, ползания или пробега, чем при повторном подъеме на пять-шесть этажей.
2. Если перед вами внезапно выныривает чудовище, не бойтесь: это пугало. Но вот Мише это объяснить не так-то просто! Единственный зверь, в облике которого Миша чувствует себя достаточно уверенно, — это тигр. А может быть, монстр сам боится тигров. Поэтому превращайте Мишу в тигра и вперед!
3. Будьте готовы к тому, что с первой попытки не сможете найти проход к клетке, хотя будете пролетать мимо нее при очередном падении. Обратите внимание на отдельно висящие и на мерцающие в пространстве кирпичи.
4. Если на начальных этапах будет достаточно легко переступать с кирпича на кирпич, то с ростом квалификации Мише придется демонстрировать чудеса ловкости. Вам потребуется тщательно планировать движения своего героя, комбинируя прыжки и перемещения, меняя направление движения и облик героя.

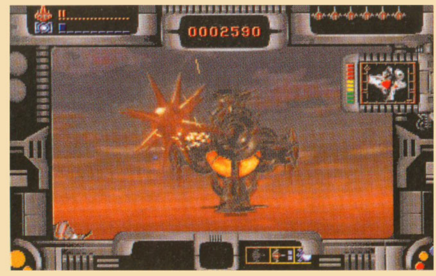
Но вот вы освободили птицу и получили последний талисман. Превращайте героя в пичугу и ищите колдунью. Только после настоятельных



«уговоров» Мише при личной встрече удастся вернуть Маше ее человеческий облик.

Пожалуй, этих советов будет достаточно для борьбы за светлое будущее с силами темного прошлого. Остается лишь пожелать успеха. Но позвольте в заключение отметить, что основное назначение этой игры — познакомить начинающих (прежде всего юных) игроков с приключенческими играми. Как бы там ни было, но «Mick» значительно добрее серии «Space Quest», где главный герой на любом экране может быть размазан по стенке или превращен в банку с собачьими консервами. В отличие от упомянутого уже «Принца», вас не рубят на «свинорезах», не сталкивают в пропасть. Поэтому, если вы хотите, чтобы ваши дети начинали исследовать «виртуальные миры», не приобщаясь к насилию, попробуйте предложить им «Mick». Нам эта игра очень понравилась.





NovaStorm

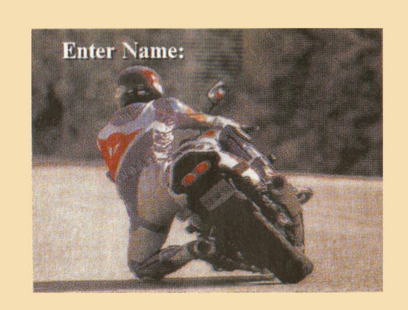
Psygnosis Ltd.

Это очередная вариация на тему MACH 3, хотя, справедливости ради надо отметить, реализованная с учетом последних достжений в области компьютерной мультипликации. Завязка сюжета проста: очередной злой компьютер по имени Scarab X вынашивает злобные планы порабощения человечества. В этом ему помогает огромное количество не менее злобных роботов-приспешников, которые до зубов вооружены ракетами, бомбами, и, конечно же, бластерами. И вполне понятно, что защитить родную планету, да и все прогрессивное человечество Галактики от неминуемой гибели можете только вы. Увы, ваши ресурсы, как всегда, ограничены. А враг, между прочим, хитер и коварен, и, похоже, его возможности и уловки неисчерпаемы. Но есть и еще один неприятный момент: если в прототипе вы летали над равниной, то в этой игре от вас потребуется искусство не только стрелять, но и умело маневрировать в пространстве. Борьба носит исключительно напряженный и упорный характер и построена по классическому сценарию DENDY-образных игр: **враги — много врагов — очень много врагов — босс уровня** и так далее. Пройти все уровни за время подготовки обзора мы не успели, поэтому показать вам главного врага не можем. Если увидите — пришлите нам снимочек!

Theme park

Bullfrog Productions Ltd.

Деньги, деньги, деньги... Где крутятся самые большие суммы? Конечно, в индустрии развлечений. Так почему бы не попробовать свои силы в организации «досуга населения»? Тем более, что фирма «Bullfrog», автор знаменитой игры «Синдикат», выпустила имитатор Луна-парка. Ваша задача — создать новый Диснейленд и при этом, конечно же, сказочно обогатиться! Ваши основные источники дохода — это посетители, хотя и игра на фондовом рынке также может оказать существенную помощь. Но все же главное — выдирание денег из праздношатающихся бездельников с помощью слишком сладкого кофе, соленых гамбургеров, в меру дорогих воздушных шариков... Вам не кажется, что с этим вы уже сталкивались в реальной жизни? Когда вы познакомитесь со всеми статьями расходов, то хотя бы поймете, почему пересоленные котлеты на ВДНХ влетают в копеечку. Но учтите, все должно быть в меру! Если посетители не найдут, пардон, туалета, то в следующий раз они пойдут к вашим конкурентам. А происки профсоюза, постоянно требующего повышения зарплаты... А затраты на разработку новых аттракционов и обучение бестолкового персонала... В общем, сплошные неприятности... Но зато как они затягивают!



CYCLEMANIA

ACCOLADE

Известная своими автомобильными имитаторами фирма «Accolade» и на сей раз осталась верна себе, выпустив в свет очередной шедевр на тему мотогонок. Поклонники «Формулы-1» смогут совершенствовать свои навыки в ратных подвигах, борясь за выживание на любом из шести предлагаемых супермотоциклов. Дух стяжательства (ныне именуемый предпринимательским) проник и в эту игру. Получив бешеные деньги за призовое место, вы можете прикупить всякие навороченные комплектующие для своего железного друга и вновь отправиться на заработки, в буквальном смысле расталкивая конкурентов, объезжая масляные пятна на дорогах (и где только за границей берутся такие дороги?) и лихо подрезая низко летящие самолеты. Если же вам не повезло и перегородивший дорогу грузовик благополучно подставился под ваш сокрушительный удар, можно просмотреть замедленный повтор катастрофы в сопровождении речи диктора, своеобразно анализирующего вашу ошибку. О графике и звуке говорить не будем — требования времени берут свое.

Companions of XANTH

Legend Entertainment

Это потрясающе! Вот что, скорее всего, скажете вы, открыв коробку с игрой. Имейте в виду, лишних вещей в ней нет. Поэтому появление OEM-упаковок маловероятно. Главный герой игры — любитель компьютерных игр — в результате интриг сверхъестественных сил попадает в мир магии Xanth, где в качестве белой свинки участвует в соревновании за получение некоего Приза (пока все очень похоже на «Остров обезьян-2»). Ваша конкурентка, за которую играет компьютер, стремится к той же цели, и по ходу игры вы будете периодически отслеживать в волшебном зеркале ее успехи. К счастью, силы, забросившие вас на Xanth, дали вам в помощь местный аналог Хозяйки Медной горы — принцессу Нагу, которая в случае надобности и совет даст, а то и якорь за вас из воды достанет. Игра построена в жанре приключений, хотя она менее кровавая, чем большинство игр фирмы «Sierra», зато заставляет учить и, что очень важно, понимать разговорный английский. А кроме того, «Legend» всегда славилась крутым ПОВОРОТОМ сюжета...

Новые игры, о которых вы только что прочитали, были предоставлены для ознакомления фирмой «ЮниВер»

Телефоны: 434-20-60, 207-95-14



Г. Карчикян

Будьте здоровы!



Рис. 1.
Послужной список американского героя

УГОЛОК КОДОКОПАТЕЛЯ

Все, что вы прочтете далее, может быть интересно в первую очередь людям ленивым, любознательным и азартным. Если вы сразу же поторопились исключить себя из этого списка — подождите немного, прочитайте еще пару строк и уж потом решайте, стоит ли дочитывать до конца.

Попробую объяснить, почему потенциальными читателями этой статьи могут быть люди, чьи характеристики я привел в начале. Предположим, вы имеете привычку после напряженного трудового дня летать на своем любимом «F–117A» (или «F–19») в районе Персидского залива с целью наказать арабских террористов за их грубые посягательства на права человека. И вот какой–то негодный «Phantom» набрался наглости запустить в вас ракетой AIM–7E и волей случая попал в двигатель. Ваш красавец–самолет штопором направляется к земле, и судорожные

попытки хоть чуть-чуть оттянуть момент неизбежного катапультирования только ускоряют падение. В последний момент вы успеваете нажать заветные клавиши Shift-F10 и... Похоронный марш — не самая приятная музыка. Потом только вы вспоминаете, что в момент катапультирования висели вниз головой, и другого результата нельзя было ожидать. С чувством глубокой обиды и горечи, не в силах расстаться с любимой игрой, вы вновь начинаете свою карьеру американского аса с нуля (2-го лейтенанта), надеясь, что, может быть, когда-нибудь достигнете такого уровня мастерства, что сможете летать над Центральной Европой в звании полковника и бомбить страны Варшавского Пакта. А может быть, будучи не в силах пережить полосу неудач, вы стираете с винчестера игру, дабы никогда больше не вспоминать о своем позоре на поле брани.

Если же вы достаточно ленивы для того, чтобы опять и опять играть с самого начала, достаточно любознательны для того, чтобы заинтересоваться тем, как и где, в каких глубинах компьютера проходит ваш тернистый путь к генеральскому званию, и не боитесь выражений типа «дисковый редактор» или «побайтовое редактирование», то я расскажу вам, как стать генералом, не прилагая к этому почти никаких усилий. И пусть завидуют вам коллеги по эскадрилье!

Среди огромной кучи файлов, скопившихся в директории, где живет ваш самолет, затерялся скромненький файл под названием ROSTER.FIL длиной всего в 802 байта. Но именно в нем-то и хранится вся информация о вашей карьере. И достаточно изменить значения всего нескольких байтов, чтобы вы стали Национальным Героем США.

В файле ROSTER.FIL находятся десять записей о героях-летчиках 416-й

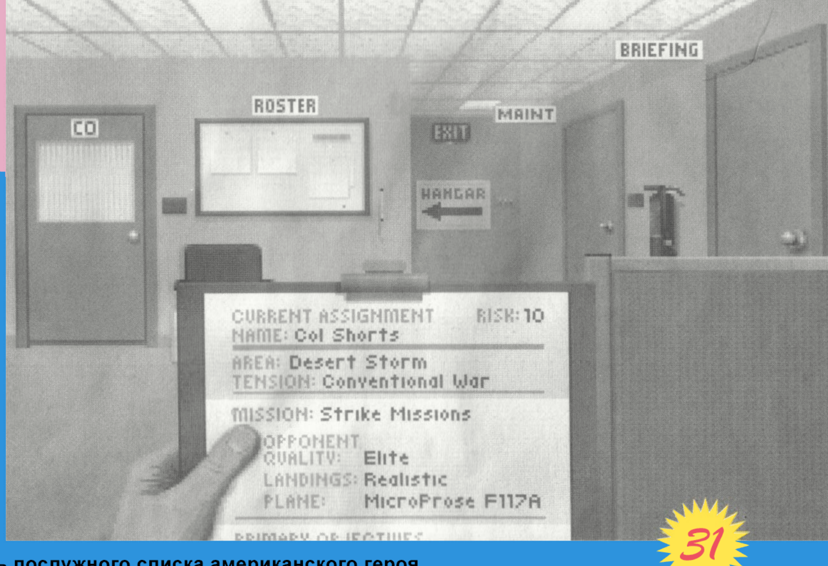
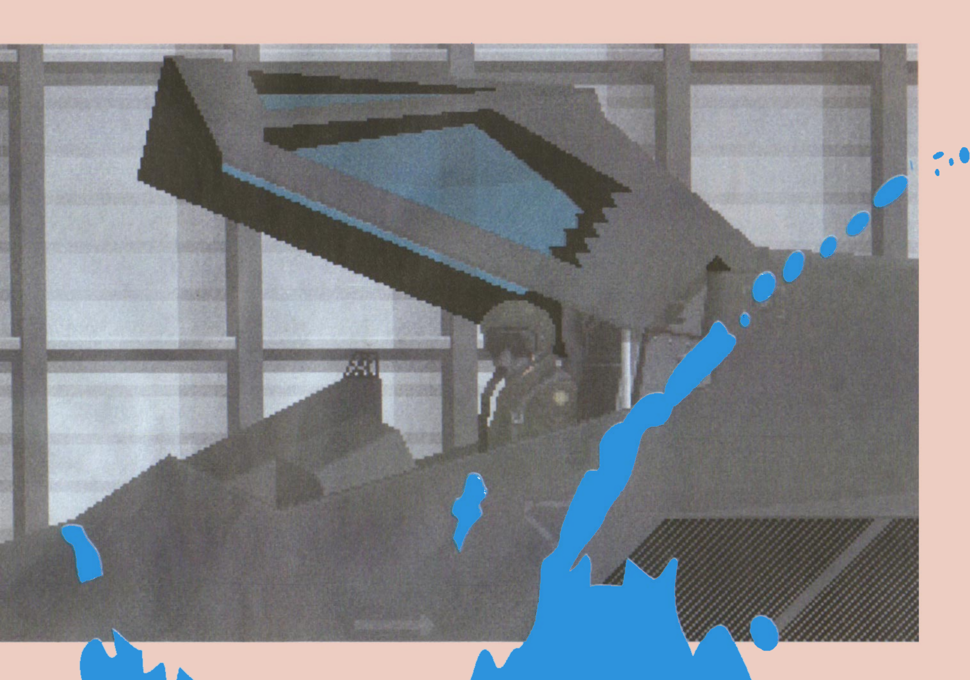


Рис. 2. Часть послужного списка американского героя



эскадрильи тактических истребителей ВВС США, один из которых — это вы. Каждая запись занимает 80 байтов. На рис. 1 показана часть файла ROSTER.FIL, содержащая информацию об одном из пилотов. Поскольку первые два байта файла не используются, запись начинается со смещения 02h (каждая следующая запись начинается сразу после окончания предыдущей). Для примера мы возьмем запись о пилоте, имеющем в списке № 1.

Прежде всего нужно определить, какое значение содержит каждый конкретный байт. Описание значений всех байтов в одной записи приведено в таблице. Вы можете в любой момент воспользоваться ею, чтобы узнать все о себе и своих партнерах.

Теперь, обладая всей необходимой информацией, мы можем вернуться к рисунку 1, и вы без труда определите, что летчик по имени Greg «Terrible» Shorts, находящийся первым в списке эскадрильи, имеющий воинское звание полковника, награжденный одной медалью Purple Heart, шестью Airman's Medal, двумя Distinguished Flying Cross, одной Silver Star, одним Air Force Cross и одной Congressional Medal of Honor, совершил 15 боевых вылетов (последний из которых, самый результативный, принес ему 511 очков), набрав за время службы 1271 очко, в настоящее время проходит службу при осуществлении операции «Буря в пустыне» на самолете «F — 117A» фирмы «MicroProse» и проводит штурмовые операции против элитных иракских войск в боевых условиях (рис.2).

Теперь некоторые технические детали. Как вы уже догадались, для того чтобы наградить себя двумястами Purple Heart и восемьюстами двадцатью шестью Congressional Medal of Honor (для информации — в реальной жизни вы можете получить не более чем по одной такой награде), вам придется воспользоваться каким-нибудь редактором типа нортоновского DiskEdit. Вся информация хранится в шестнадцатеричном виде, и поля, содержащие два и более байтов, заполняются в обратном порядке, то есть если вы хотите назначить себе общее количество заработанных (заработанных ли?) очков 283476952 (шестнадцатиричное значение 10E583D8), вам надо будет заполнить байты со смещениями 034h — 037h в следующем порядке — D8, 83, E5, 10.

С полями, которые могут содержать только определенные значения (например, театр военных действий или воинское звание), обращайтесь осторожно — компьютер может зависнуть. Во всех остальных случаях экспериментируйте смело — иногда бывает довольно забавно наблюдать, как количество вылетов меняется от −4035 до −4034.

И напоследок. Некоторые поля в файле ROSTER.FIL изменяются явным образом, то есть вы можете сами выбрать приемлемое для себя значение непосредственно из игры. Другие же заполняются только в результате прохождения вами многотрудной летной службы. Воспользуйтесь информацией, которую вы получили, прочитав статью, и жить станет легче. Удачных полетов и будьте здоровы!



Порядковые номера байтов в файле ROSTER.FIL и их значения **Таблица**

002h	порядковый номер пилота в списке (нумерация начинается с нуля)
003h	не используется
004h–021h	имя летчика
022h	звание (может иметь следующие значения: 00 — 2-й лейтенант; 01 — 1-й лейтенант; 02 — капитан; 03 — майор; 04 — подполковник; 05 — полковник; 06 — бригадный генерал)
023h	не используется
024h–025h	количество заслуженных медалей Purple Heart (Пурпурное Сердце)
026h–027h	количество медалей Airman's Medal (Медаль Летчика)
028h–029h	количество медалей Distinguished Flying Cross (Крест за Отличную Службу)
02Ah–02Bh	количество медалей Silver Star (Серебряная Звезда)
02Ch–02Dh	количество медалей Air Force Cross (Крест Военно-Воздушных Сил)
02Eh–02Fh	количество медалей Congressional Medal of Honor (Почетная Медаль Конгресса — высшая военная награда США)
030h–031h	количество очков, набранных во время выполнения самого результативного задания (Best Mission)
032h–033h	количество очков, набранных во время выполнения последнего задания (Last Mission)
034h–037h	общее количество очков, набранных за время службы (Scores)
038h–039h	количество совершенных вылетов (Sorties)
03Ah	театр военных действий, где летчик выполняет свои задания (Theater: 00 — Ливия; 01 — Персидский залив; 02 — Кольский полуостров; 03 — Центральная Европа; 04 — Вьетнам; 05 — Ближний Восток; 06 — операция «Буря в пустыне»; 07 — Куба; 08 — Корея)
03Bh	не используется
03Ch	международная напряженность (Tension Level: 00 — холодная война; 01 — ограниченная война; 02 — настоящая война)
03Dh	не используется
03Eh	вид задания (Mission Type: 00 — воздушное задание; 01 — штурмовое задание; 02 — тренировочное воздушное задание; 03 — тренировочное штурмовое задание)
03Fh	не используется
040h	уровень подготовки противника (Opponent Quality: 00 — «зеленые» противники; 01 — регулярные части; 02 — ветераны боев; 03 — военная элита)
041h	не используется
042h	реалистичность полета (Landing Skills: 00 — без крушений; 01 — полет с легкой посадкой; 02 — полностью реалистичный полет)
043h	не используется
044h	вид используемого самолета («F-117A» Realism: 00 — «F-117A» фирмы «MicroProse»; 01 — «F-117A» фирмы «Lockheed»)*
045h	не используется
046h–04Fh	не используются**
050h	статус пилота (Status: 00 — активен; 01 — отправлен в отставку; 02 — погиб в бою)
051h	не используется

* *В F-19 не используется.*

** *Явных признаков какого-либо использования этих полей я не заметил. Подозреваю, что где-то в этом массиве хранится информация о количестве пленений или других, приятных и не очень, перипетиях воинской службы, но доказать не могу. Если у кого-нибудь есть информация об этом — поделитесь*



СТРАТЕГИЯ

К. Бакай

Сверкая блеском стали

Название игры: «Vikings Fields of Conquest Kingdoms of England 2»
Фирма-разработчик: «Krisalis Software, Ltd.»
Требования к компьютеру: 80386 и выше
Управление: клавиатура/«мышь»
Количество игроков: от 1 до 8
Звук: PC Speaker/Adlib/Sound Blaster
Цена в Москве: 25 USD

Человек всегда стремился узнать, что его ждет в будущем. Но находятся порой странные люди, которых занимает такая проблема — «а что было бы, если...», желающие переиграть историю развития человечества, отдельной страны и так далее. Компьютерные игры позволили сделать эту мечту реальностью. Прежде всего это хорошо знакомая нашим читателям игра фирмы «Microprose» «Цивилизация». К более простым, а потому и более распространенным можно отнести «War Lord 1», «War Lord 2» и подобные им игры. Мне бы хотелось обратить ваше внимание на игру «Vikings Fields of Conquest Kingdoms of England 2». Игра переносит вас в раннее средневековье, когда старушка Англия, еще не знакомая с Робин Гудом, уже раздирается междоусобными войнами влиятельных лордов и баронов. В это же время свирепые северные соседи-викинги также пытаются отхватить свой кусок лакомого пирога. Покорить баронов и отразить натиск викингов может только сильный и умный военачальник, который объединит разрозненные земли и станет королем Англии. Возможно, это удастся совершить вам. Я предлагаю вашему





вниманию стратегию захвата престола туманного Альбиона без броневиков, революций, кепок и прочих достижений XX века.
В начале игры вы можете выбрать количество противников, за которых играть будет компьютер, если вы играете один, или каждый участник выбирает герб, под которым он будет сражаться. Здесь же вы можете указать, сколько надо завоевать территорий, чтоб стать победителем в игре (по умолчанию 125), а также уровень сложности. А теперь можете выбрать на карте графство, где будет располагаться родовой замок, сами либо поручить это компьютеру (функция Randomize).
После этого перед вами появится карта, на которой показаны ваш замок и земли вассалов (центр этих территорий отмечен крестиком цвета вашего герба).
Первоначально можете ознакомиться со статистическими данными своих владений, то есть количеством денег, железа, древесины, армий, населения, территорий.
Следующий шаг — ознакомление с состоянием продовольственных запасов и шансами на урожай будущего года. Маленькая пиктограмма с двумя стрелками отражает прогноз на текущий (слева) и будущий (справа) годы. Стрелка вверх означает избыток продуктов для данной местности, стрелка вниз — недостаток, ведущий к голоду, а знак "=" — соответствие урожая потребностям населения.
Естественно, заставляют насторожиться стрелки, направленные вниз, но с этой бедой можно справиться: если в этом году неурожай, то необходимо войти в данное графство и раздать продукты голодающим (пиктограмма с изображением человечков).
Для ведения войн и обороны своих территорий необходимы железо и

золото или серебро (соотношение серебра к золоту — два к одному). Все эти богатства скрыты под землей, и, чтобы их добыть, необходимо вести исследования. Поэтому надо выбрать пиктограмму поиска (она в левой части экрана третья сверху) и начать работы, но даже в древности геологические изыскания требовали денег и времени. Указав на какую-нибудь территорию, вы получите пиктограмму с сообщением, сколько поисков было проведено до этого тура в данном графстве (разрешается проводить 5 попыток, после чего земля объявляется пустой и ставятся два красных креста). За один тур в одном месте можно проводить один поиск. При обнаружении ископаемых веществ вам сообщают, что это и сколько единиц данного продукта будет выдавать «на-гора» новая шахта в дальнейшем. Если шахта истощит свои запасы, вы своевременно получите об этом сообщение перед началом тура, можно снова произвести бурение, и есть шанс найти что-нибудь еще.
Отслеживать наличие стратегических ресурсов можно по диаграмме в виде столбиков, размещенной в левой колонке основного меню. Красный столбик означает продовольствие, зеленый — древесину, желтый — камень, оранжевый — железо.
Масштабный коэффициент располагается под диаграммой. Если для строительства не хватает каких-нибудь материалов, то их можно прикупить, указав «мышью» на верхнюю часть диаграммы. А в случае отсутствия денег можно что-нибудь продать, выбрав нижнюю часть. Иногда к этой вынужденной мере приходится прибегать из-за возникновения финансового кризиса.
Теперь обсудим вооруженные силы. Основу армии составляют воины с мечами — «пушечное мясо», которые первыми вступают в бой, и пока они живы, другие войска несут только незначительные потери. Одинаково хороши как в атаке, так и в обороне.
Копьеносцы в атаке неэффективны, но в обороне несколько сильнее воинов с мечами. Желательно использовать их при обороне замков и в патрулировании своих территорий, в наступательных операциях они умело отражают контратаки противника, тем самым сокращая общее число потерь.
Следующий тип воинов - это воины, вооруженные луками и арбалетами, в атаке у них такая же роль, что и у копьеносцев. Но в обороне они просто необходимы, особенно при защите замков и крепостей. Различаются только количеством выстрелов за один бой (из лука стреляют два раза, а из арбалета — один) и точностью стрельбы (выстрел из арбалета точнее).
Конные и пешие рыцари — это боевая мощь ваших войск, но единственный и, пожалуй, самый основной их недостаток заключается в том, что они воюют только на открытой ровной местности, а в лесу и в горах от них нет никакого толку. Конный рыцарь по силе превосходит пешего наполовину.
Чемпион — это победитель рыцарских турниров, который в два раза превосходит пешего рыцаря и просто незаменим при освоении новых земель. Он возглавляет армию в походе и в бою ведет войска в атаку, воодушевляя их личным примером.
Последняя боевая единица — барон. Используется только при морских набегах и выполняет роль комиссара времен гражданской войны 1917-20 годов, воодушевляя бойцов на подвиг и поддерживая их боевой дух на нужном уровне.
Катапульта необходима для штурма крепостей врага, иначе вас не пустят на территорию, на которой расположен замок, причем чем больше катапульт — тем больше шансов захватить крепость.
Вот исходя из этого штатного расписания и формируются ваши армии. Первоначально армия состоит из одного чемпиона и 10 воинов с мечами, но по мере подготовки воинов в замках и на других землях вы можете довести количественный состав отдельной армии до любого понравившегося числа и включать в нее любые типы воинов.
Боевые действия ведутся войсками, которые разделены на армии. Это

позволяет вступать в бой на нескольких территориях одновременно. Количество армий не больше 20, первоначально у вас, в зависимости от уровня сложности, может быть до четырех армий. Но в дальнейшем можно создавать новые. Армии формируются только в родовом и большом замках, остальные сооружения могут только поставлять воинов.
Перемещаясь по своим землям, вы можете пополнять свои армии за счет местных формирований самообороны. Используя при этом функцию Exchange Troops+Items, можно обменять войска между армиями, находящимися в данном графстве, усилив ту, которая вам кажется важнее в сложившейся ситуации. Передвижение войск беспрепятственно осуществляется только по родным или уже завоеванным местам, иначе приходится вступать в бои, исход которых зависит от степени усталости войск после перехода и их боевой мощи, то есть количества и качества воинов в армии. Каждое формирование может потратить на маневр только 15 дней.
Во время баталии возможности управления войсками незначительны: можно, например, вывести из боя определенный вид воинов, которые, по вашему мнению, только погибнут зря, или приберечь их для решительного момента. Осуществляется это «мышью»: укажите на нужный тип воина и нажмите на кнопку — крестик станет красным, для ввода обратно повторите эту операцию, и крестик станет белым. Если враг силен или вы решили сохранить бойцов, то смело жмите кнопку Retreat и с некоторыми угрызениями совести в душе, проклиная противника, покидайте столь неприветливую землю — вы еще вернетесь, поднакопив силенок! Иначе армию могут разбить наголову.
Для защиты своих земель от других агрессивных лордов следует обезопасить себя путем строительства укреплений на направлениях предполагаемых ударов противника. Строить приходится последовательно, начиная с расчистки земли, вплоть до возведения большого замка, если у вас хватит денег, сырья и сил. Чем крупнее укрепление, тем оно неприступнее, и появляется возможность призвать больше солдат из данной области за один ход, что весьма полезно для роста вооруженных сил. Кроме того, близость к укреплению улучшает моральный дух войска. Возрастает количество новых полей, которые можно обрабатывать в дальнейшем. Иногда самосознание граждан достигает таких размеров, что они сами строят укрепления, делая вам приятный сюрприз. Этот странный феномен я объясняю отсутствием голодных и уменьшением смертности в регионе.
Следует заметить, что по мере увеличения укрепления возрастает доход с данной территории. Когда ваши владения достигнут побережья, можно начинать постройку морского порта. Первые пять портов обеспечиваются бесплатной флотилией, состоящей из одной галеры (вмещает до 50 тонн). Можно ограничиться постройкой всего одного порта и спускать на воду новые корабли, так как флотилии способны причаливать к любой территории и принимать на борт армии или солдат гарнизона, если есть место. При погрузке войск не забывайте прихватить с собой барона, а при высадке на территории противника выпускайте его в первую очередь. Эта операция возможна при выборе функции (UN)load Troops+Items, по прибытию к месту вторжения выполните Invade With Baron, после этого выгружайте войска. Если хотите перебросить армию на дружественную

Сверкаю блеском стали!

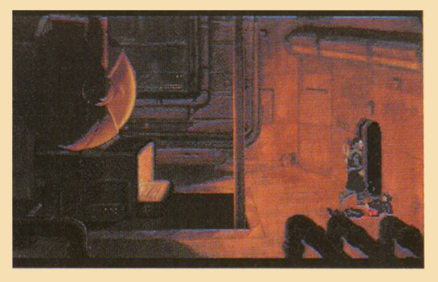
территорию, то при высадке используйте команду Create Army+Unload. Выбрав пиктограмму с изображением кораблика, можно управлять судном.

В заключение немного о тактике. Получив надел, можно приступать к освоению соседних земель, то есть первоначально произвести геологическую разведку вверенных вам территорий. Если не повезло в начале, то не расстраивайтесь — «лучшее, наверно, впереди», как утешал крокодил Гена своего друга Чебурашку. Далее, укрепите своих вассалов, закупив воинов для патруля, а на оставшиеся деньги нанимайте солдат в родовом замке.

После этого доукомплектуйте армии новобранцами и вперед к заветной короне Англии. Следует помнить, что аборигены (те, которые не являются вассалами) могут только защищать свои наделы, на вас они не нападут никогда. Если вы один на острове (например в Ирландии или Гренландии), то старайтесь как можно скорее захватить побережье и начать строить вдоль него укрепления и замки, внутренние земли от вас никуда не уйдут, а другие лорды попытаются со временем атаковать ваши пенаты.

Когда близлежащее пространство уже освоено, можно двигаться дальше, исследуя по пути недра вновь присоединенных графств. Желательно начинать это подальше от других лордов и не ввязываться в бои с ними. Лишь когда вы почувствуете за собой силу, когда закрома полны продуктов, сырья, денег и людские ресурсы велики настолько, что можно выпустить гигантские армии на просторы страны, тогда можно повоевать с более достойным противником. Но на практике обычно таких льготных условий не бывает, а поэтому воевать приходится гораздо раньше, чем хотелось бы. А уж какой вы стратег, покажет игра. Удачи вам!





Steel Sky

Virginia Games

Если вам хочется немного поломать мозги при решении крутых задач, или надо вспомнить английский, или вы не знаете, чем занять себя в свободное время, или вам просто надоело бездумно палить во всяких монстров, то стоит посмотреть «Стальное небо». Перед вами стоит задача найти и задержать жутко злостного Роберта Оверманна. Для начала у вас нет ничего, кроме такой малости, как голова и любознательность. Ну, а человеческое любопытство — двигатель прогресса. И если оно имеется, то вы обретете ценного, хотя и несколько туповатого помощника, без которого в дальнейшем не обойтись — верного робота Джоя. Вам пытаются помочь, а чаще только мешают офицеры секретных служб, неработающие приборы, сломанные роботы и куча бесполезного народу, которые только отнимают драгоценное время. Но несмотря на все проделки врагов, медвежьи услуги большинства встречаемых доброхотов, вы все же прорветесь сквозь хитроумные ловушки, получите из разговоров важные сведения, соберете все нужные для выполнения задачи предметы, загоните в угол и поймаете Оверманна, подозреваемого в совершении всех мыслимых гадостей. В общем, как говорили Древние: «Ищите и обрящете».

Dragonsphere

Microprose Ltd. 1994

«Microprose» уверенно набирает очки в новом для себя жанре приключенческих игр, выпустив их целую обойму. Об одной из них вы можете прочитать в этом номере журнала, а сейчас речь пойдет о последней новинке. «Dragonsphere» переносит вас в средневековое королевство, кишмя кишащее всякой нечистью. В отличие от игр фирмы «Sierra», в которых герою приходится начинать с самого дна общества, «Microprose» относится к игроку исключительно порядочно — вам предоставляются все права и привилегии короля местного государства. Конечно, есть и нерешенные проблемы — двадцать лет назад у местного руководства (тогдашнего короля, молодого принца и придворного мага) возникли сложности в отношениях с приблудным колдуном, промышляющим грабежом и вымогательством. «Команда гостей» оказалась изолирована в башне, но конфликт на этом исчерпан не был. В результате, придя к власти, вы получаете в наследство сплошной delirium tremens, да и семейка подобралась что надо. Народ, между прочим, не очень-то чтит повелителя, и все норовит давать какие-то ценные советы. В общем, как всегда, местные интриги затягивают и... Нет, хватит. Или играйте сами, или ждите нашего обзора в следующих номерах!



Central Intelligence

OCEAN Software Ltd. 1994

Эта новая игра фирмы «OCEAN» совершенно неожиданна, но от этого не становится менее увлекательной. Вы — резидент ЦРУ в Сан-Мадригале. Это маленький островок в Карибском море, который, как вы уже догадались, угрожает жизненным интересам США. Но Конгресс, как всегда, хочет остаться чистеньким. Поэтому вам предлагается организовать переворот и привести к власти марионеточное правительство. В вашем распоряжении 27 агентов. Группа состоит из трех отделений: оперативного, психологических операций и специального назначения. Вы можете также рассчитывать на поддержку местной оппозиции и оказывать помощь партизанским отрядам (как оружием, так и разведданными). Ваши люди вербуют агентуру, организуют покушения и ведут подрывную пропаганду, обучают партизан и нацеливают отряды Сопротивления на военные объекты, освобождают политзаключенных и... И вдруг совершенно внезапно обнаруживается, что контрразведка противника не дремлет! Но вот беда, вас не выменяют, как Пауэрса! Президенту предстоит новая избирательная кампания, и ему не с руки терять голоса избирателей... Но ведь вы знали об этом, когда ввязывались в игры для взрослых?



Crime Patrol

American Laser Games

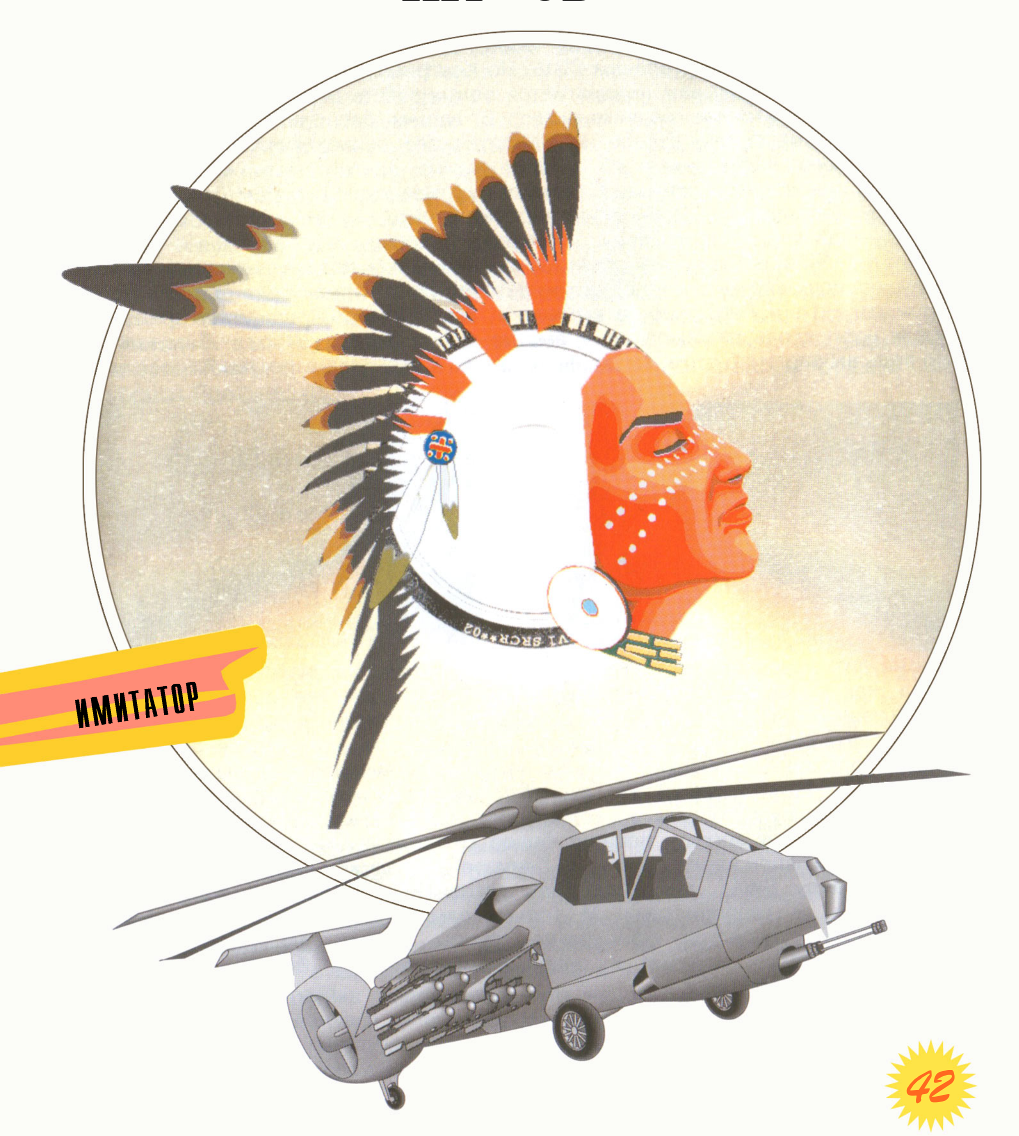
Похоже, что название этой фирмы становится столь же знакомым любителям аркад, как и «id Software», прародителя «DOOM». Те, кто предпочитают не заставлющие напряженно думать динамично расслабляющие сюжеты, могут попробовать себя в роли американского полицейского, не щадя живота своего борющегося с преступностью. Начав с патрулирования улиц, где вы защищаете добропорядочных граждан от хулиганствующих подростков, вооруженных грабителей и другой шпаны, вы можете получить повышение (если останетесь живы) и под вашу «опеку» попадут более крупные рыбки, от автомобильных воров до торговцев наркотиками. За безупречную службу вас могут перевести в спецкоманду SWAT, где надо быть готовыми к встрече с банковскими грабителями и террористами. И только самые доблестные и удачливые полицейские становятся офицерами группы Дельта, на долю которых приходятся самые тяжелые и опасные испытания в борьбе за защиту национальной безопасности.

Игры были предоставлены Российским
Электротехническим Обществом
Телефоны: 925-13-04, 925-16-74



В. Водолазкий

«COMANCHE» *что новенького?* НА CD



Если в кухне тараканы маршируют на столе
И устраивают мыши на полу учебный бой,
Значит, нам пора на время прекратить
Борьбу за мир
И все силы наши бросить на борьбу за чистоту.
Г. Остер. Вредные советы.

Название игры: «Comanche»
Фирма-разработчик: «Nova Logic», США
Требования к аппаратуре: 80386 и выше, 4 Мб ОЗУ, CD-ROM
Звук: PC-Speaker/Adlib/Sound Blaster
Управление: клавиатура/«мышь»/джойстик
Объем на винчестере: 990 кб
Цена в Москве: 55 USD (упаковка OEM)

Ух ты, свершилось! Появилось столь долгожданное любителями имитаторов издание «Comanche» на оптическом диске. Как помнят наши постоянные читатели, в «Мониторе» №6 за 1993 год мы уже писали об этой игре. Стоит ли возвращаться к новой версии? Стоит, и по нескольким причинам. Во-первых, новое издание оказалось действительно «исправленным и дополненным». Вот об этом мы и поговорим. Но вначале позвольте сделать предупреждение. Берегите денежки! Наряду с полноценными копиями игры на российском рынке появились подделки, которые, на первый взгляд, невозможно отличить от оригинала. Те же этикетки на коробке, та же документация, тот же штрих-код, и похоже, что именно подделки часто поставляются в наборах для multimedia компьютеров. Мораль читать не будем. Основная проблема состоит в том, что подделки просто не работают! При попытке установки на винчестер программа Install через некоторое время сообщает: «Installation error» — и прекращает работу. При попытке запуска игры вы постоянно будете обнаруживать, что не хватает то одного, то другого файла. Единственный выход — скопировать содержимое всего CD-ROM (всех каталогов) в один каталог на винчестере без сохранения дерева. Не волнуйтесь, это всего лишь пятнадцать мегабайтов. Но и это еще не все. Необходимо снять атрибут Read Only с двух файлов: comanche.mnu и comanche.nam. Вот как это делается: *attrib r- comanche.nam* и *attrib r- comanche.mnu*. Проигнорировав мой совет, вы ничего не потеряете, только не сможете изменить настройку программы в главном меню и зарегистрировать своего пилота. Но это на тот случай, если вы уже попались. Теперь о том, как отличить подделку. Во-первых, на лицензионном диске должно быть сто миссий, о чем должна свидетельствовать надпись на упаковке пакета с игрой и документацией. Подделка предлагает всего пятьдесят (к документации приложена карточка заказа оставшихся заданий). Но вполне возможно, что карточку вам предъявлять никто и не собирается, а упаковку ведь тоже можно подделать. Не огорчайтесь, это не последнее средство! Прежде чем приобретать игру, взгляните на сам диск. На обратной стороне диска вокруг отверстия выгравирован идентификационный номер диска, вернее, серии дисков. Об этом жулики не подумали. И вот тут-то зарыта собака. На лицензионной копии диска вы обнаружите следующую надпись: NE267. А подделка более многословна: 58794C0 DISC MFG., INC. (H5) W.O. 58794-IV. Конечно, вполне возможно, что со временем будет подделан и идентификатор CD-ROM, но пока вы можете воспользоваться

советом. Кстати, вы всегда можете приобрести полноценную лицензионную копию игры с документацией в редакции (цена не выше указанной в начале статьи). Ну, а теперь давайте посмотрим, что нового в вертолетном деле за прошедший год. *Об «исправлениях».* Исправления в основном носят декоративный характер. Появилось несколько десятков красивых картинок и два мультика, которых не было в прошлой версии. После каждой миссии на экране возникает достаточно симпатичная картинка (теперь они разные), поверх которой выводится окошко с результатами вылета. Так вот, если вы нажмете клавишу <Esc>, то попадете в главное меню, а если <пробел> — окошко исчезнет и вы сможете полюбоваться картинкой. По утверждению разработчиков, внесено кое-что новое в технику отображения. Но новые возможности требуют, как минимум, 80486. На более слабых машинах вы не увидите отражений и ряби на воде (это они, наверное, с жиру бесятся, но зато как красиво!) Если в прошлой версии выбор ландшафта был весьма ограничен, то теперь есть где развернуться. «Nova Logic» реализовала библиотеку районов боевых действий для двенадцати климатических зон, причем в Арктике иногда идет снег, а в вулканической зоне вас может осыпать горячим пеплом! *О «дополнениях».* Ох, как хочется надуться и заявить, что «Nova Logic» учла критические замечания, высказанные в моей первой статье о «Comanche». Но зачем уж так смешить читателя! Конечно же, никто ничего не учел! Игра практически не изменилась. По-прежнему достаточно только выполнить задачу, и огонь противника немедленно прекращается. Не изменился и выбор задачи. Сценария, характерного для «Wing Commander» или «Gunship 2000», в игре как не было, так и нет! Есть набор миссий.

Однако надо отметить, что в новой версии миссий стало заметно больше. Если год назад «Comanche» поставлялась всего лишь с двумя десятками задач, причем медаль вам давали только за завершение тренировочного

сборника, то в CD-ROM версии вы столкнетесь со ста задачами, сгруппированными в десять сборников.

Задачи стали заметно разнообразнее, и я приведу краткое описание восьми новых сборников.

«Operation OverLoad»

Это набор несложных задач для начинающих. ТТХ вертолета значительно усилены (вооружение и броня), что позволяет не перенапрягать нервную систему. Сборник предназначен в основном для обучения пилотированию. Десять задач охватывают почти все климатические зоны — от Антарктиды до кактусов в Калифорнии. Задачи могут выполняться в любой последовательности.

Несмотря на относительную простоту, ряд миссий выглядит достаточно необычно. Например, задача по отлову предателя, пытающегося угнать «Comanche». На поиски брошены все наличные воздушные силы, естественно, тоже на вертолетах типа «Comanche». Всего в зоне поиска находится одновременно около двадцати (!) одинаковых аппаратов, из которых необходимо уничтожить только один. (К счастью, он отличается окраской, но это заметно только на небольших расстояниях.)

«Operation Restore Peace»

Мрак! По-прежнему охватываются все климатические зоны. Противник немногочислен, но исключительно опасен. По сюжету в этой кампании идет война с наркомафией в Южной Америке, анархистами на Ближнем Востоке и так далее и тому подобное.

В этом сборнике впервые обнаруживается ценность тактического маневра. Уже во второй задаче — «RoadBlock» вам необходимо уничтожить конвой грузовиков на подходе к аэродрому противника. Но при попытке налета «Comanche» будет уничтожен в течение пяти, максимум десяти секунд!



Плотность огня, создаваемого системой ПВО, в этой задаче просто потрясающая. Причем ракеты у противника не кончаются. Единственный способ как-то постоять за себя — нырнуть в долину, откуда не достанут SA-8, BRDM-3 и прочие наземные средства, разобраться с вертолетами противника, а после этого поодиночке ликвидировать ПВО противника.

Задачи разделены на три класса. К следующему классу вы можете перейти, только выполнив все задачи предыдущего, но это будет очень непросто.

«Operation Clean Sweep»

Есть сходство со сборником «Maximum Overkill». Это достаточно сложный набор задач, в которых решающим фактором является все же огневая мощь вашего вертолета. Выполнить миссии с первой попытки почти невозможно. Противник обладает значительным огневым превосходством и к тому же занимает тактически выгодные позиции. Поэтому, прежде чем ввязываться в бой, попробуйте облететь зону боевых действий и определить уязвимые места в обороне противника.

Так же как и в прошлой операции, задачи разделены на несколько классов сложности.

«Operation Silver Dove»

Это учебный набор задач, предназначенный для «знакомства» с новыми противниками, театрами боевых действий и совершенствования навыков управления вертолетом.

Задачи несложные и вполне доступные для начинающих пилотов.



Остальные операции: «Operation WhirlWind», «Operation Over the Edge», «Operation Terminal Velocity» и «Operation Zephyr» — поначалу покажутся вовсе невыполнимыми. Во всяком случае, с первой попытки, не зная расположения сил противника, выполнить их будет совсем не просто.

Единственное утешение состоит в том, что по завершении каждой операции вы будете получать медаль. Но по сравнению с предыдущей версией игры процесс награждения мало изменился. Да и разобрать, что же это за медальки, достаточно сложно. Но разве в этом счастье! Все равно надеть их нельзя!

О новых противниках

Жизнь пилота «Comanche», несмотря на мое брюзжание об однообразии и скуке, все же стала повеселее. Если в прошлой версии вам противостояли всего три противника, то в новом издании их список заметно расширился.

Вначале о воздушном противнике. Наряду с «Ка-50» вам придется сражаться с воздушным крейсером «Ми-24». В ряде миссий наши вертолеты «Ми-24» выступают в качестве союзников. Причем, что очень приятно, более толковых, чем напарник на «Comanche». Это связано с отсутствием единой системы целеуказания между «Comanche» и «Ми-24», но зато последние и без вашего вмешательства очень эффективно «утюжат» оборону противника.

Но при борьбе с этим бронированным «зверем» может прийтись туго. Если «Ми-24» выныривает на вас «лоб в лоб», запускайте сразу две ракеты Stinger или воспользуйтесь клавишей «М». Если же ракета

попадает в бок или в хвост, достаточно одной. «Ми-24» превосходно вооружен, что, впрочем, вас не должно особо радовать, поскольку в большинстве случаев это оружие направлено против вас. Кроме того, «Ми-24» исключительно маневренный вертолет, и шансов «снять его с хвоста» при отсутствии опыта у вас немного. Поэтому лучше всего поражать «Ми-24» на максимальных дистанциях, не ввязываясь в ближний бой.

Если вы любите смотреть боевики, то наверняка запомнили небольшие вертолеты, используемые полицией, мафией и разными спецслужбами. В Москве тоже есть один такой геликоптер, и, как когда-то показывали по каналу «Останкино», летает на нем телевизионная суперзвезда Хрюша. Фирма «Nova Logic» включила в состав игры одну из подобных моделей, вооружив ею все ту же мафию и не забыв о террористах. Это «Hughes 500MD». Эта модель используется во многих странах мира в качестве легкого разведывательного вертолета, но в игре «Hughes 500MD» может эффективно противодействовать вашему «Comanche». К счастью, этот вертолет без проблем уничтожается пушечным огнем. Неприятности возможны только в двух случаях: когда «Hughes 500MD» садится «на хвост» и когда этих «стрекоз» слишком много.

Теперь о наземных силах

Во-первых, у вас появился союзник. Это танк «M1 Абрамс», знакомый по одноименной игре. В ряде задач вам приходится действовать «рука об руку», и вы должны следить, чтобы ненароком не уничтожить своих. Впрочем, вам же будет хуже. Хотя никаких штрафных санкций за уничтожение союзных сил на вас не налагается, вам придется брать на себя уничтожение тех целей, которые были назначены погибшему в боях союзнику. Отличить своих от врагов очень просто, достаточно взглянуть на карту: союзные силы отображаются темно-синим цветом. Но иногда синим цветом программа обозначает какие-то

Атас, Команчи!!!



сосны или кактусы! Что же они, врага иголками забрасывать будут?

А это отклики авторов игры на заявления мировой общественности о чрезмерной агрессивности разработчиков компьютерных игр. Чтобы как-то сгладить накал страстей, вам предлагается принять участие в охране природы и перебить браконьеров, которые пытаются вырубить последние леса в непроходимых чащах Амазонки. Но почему при этом лазерный прицел вашего вертолета может захватить охраняемый кактус и навести на него ракету, я так и не понял.

Ну да ладно, разберетесь. А мы перейдем к обсуждению наземного противника.

Во-первых, это «БРДМ-3». Скорее всего, появление этого объекта — результат конкуренции с имитатором «Gunship» фирмы «Microporose». Но факт остается фактом, эти машинки исключительно эффективно забрасывают ваш вертолет ракетами, запас которых поистине неисчерпаем! И темп стрельбы у «БРДМ-3» в этой игре значительно выше, чем у старушки «Осы».

Но не будем о грустном. Как-нибудь справитесь. Все-таки броня у «БРДМ-3» послабее, чем у танка. А чтобы порадовать читателя, скажу, что в новой версии появилась парочка новых целей, которые сами не стреляют, но являются теми объектами, которые надлежит уничтожить. Пусть их пока немного, но я надеюсь, фирма «Nova Logic» на этом не остановится.

Ракетная установка «Скад». Да, тот самый «КамАЗ», который знаком вам по парадам на Красной площади. Отстреливайте этих «монстров» с помощью неуправляемых ракет — с бреющего полета промахнуться трудно, а с ПВО, прикрывающей объект, справиться не так легко. Поэтому имеет смысл на предельно малой высоте пройтись поперекцпостроения ракетных установок, не затрачивая времени на борьбу с второстепенным противником. А в этом случае времени на наведение Hellfire у вас просто не будет.

Грузовики. Их слишком много, чтобы использовать описанный ранее подход. Здесь тактика должна быть другой. Необходимо сначала «отстрелять» средства ПВО, охраняющие конвой, а затем не торопясь пушечкой отщелкать одну машину за другой.

Но все было бы слишком гладко и просто, если бы в современной версии не появился новый класс противника — надводный. Пока в этот класс вошло всего два судна — ракетный катер, знакомый вам по «F-19», и большой десантный корабль «Лебедь». Бороться с ними можно, но это совсем не просто. Во-первых, высокий темп стрельбы. Во-вторых, одной ракетой потопить даже катер сложно, а на «Лебедь»... (нет уж, сами разберетесь, нельзя же все разжевывать!). Отмечу только, что борьба с надводными целями происходит, как правило, в фиордах, где у вас есть возможность скрыться за складками местности. Но ведь для того чтобы управляемые ракеты попали в цель, вам необходимо постоянно подсвечивать объект лучом лазера, а подобраться к цели для обстрела ее с помощью НУРС совсем не просто, поскольку открытых пространств в этих задачах побольше, чем в «сухопутных». В общем, есть над чем подумать...

Что в «Comanche» сделано лучше?

А есть ли в имитаторе «Comanche» что-нибудь, кроме графики, в чем он превосходит «Gunship 2000»? Ведь фирма «Microprose», выпустившая не один авиационный имитатор, по всей видимости, имеет в своем распоряжении достаточно качественную и достоверную модель полета? Как бы не так! В прежней версии «Gunship 2000» (CD-ROM версию мы пока не тестировали) ваши снаряды взрывались, попадая в преграды, а противник мог сидеть в недрах горы и посылать из-под земли ракету за ракетой. Кроме того, системы РЭБ в «Gunship 2000» носят, по-моему, больше декоративный характер, потому что большинство ракет противника просто игнорирует как противоракетный маневр, так и помехи. В «Comanche» такого безобразия не наблюдается.

Мы планируем в нескольких ближайших номерах предложить вашему вниманию подробные обзоры различных авиационных имитаторов, выпускаемых на оптических дисках, причем тех, которые вы сегодня можете приобрести. Это программа-минимум. А кроме того, в ближайшее время вас ждет встреча с одной из самых популярных игр 1994 года — «The Jorneyman project». Ждите следующий номер журнала!



Ну и как?

Конечно, что-то вам понравилось, а что-то, может быть, и не очень. И, конечно же, у вас возникло много вопросов. Но, как говорится, если у вас есть что спросить, то у меня есть что ответить.

А поэтому – не стесняйтесь, спрашивайте, а еще лучше – приезжайте.

Но есть один, самый главный вопрос, ответ на который все человечество ищет с незапамятных времен – где взять денег? Ведь новые игры стоят порой весьма и весьма недешево! На этот вопрос и я вам ответить не смогу, но зато я знаю как (!) почти даром получить новые игры, и готов вам в этом помочь. И не только с играми!

А кроме того, мои друзья в редакции всегда подскажут вам, как с минимальными затратами превратить ваш компьютер в полноценный игровой «комбайн», переваривающий CD-ROM и изъясняющийся человеческим языком, и дадут еще много полезных советов.

Жду.

Миша

CREATIVE

Кино без Звука — немое кино



Компьютер без Звука — НЕ Мой компьютер!

Sound Blaster Pro Value	89	USD
Sound Blaster 16 Value	119	USD
Sound Blaster 16 MCD	159	USD
Discovery CD 16 Int.	379	USD
Game Blaster CD 16	465	USD

Мы расширяем дилерскую сеть и предлагаем всем заинтересованным фирмам:

- **весь спектр продукции мирового лидера в производстве звуковых плат — фирмы «Creative Technology Ltd.»;**
- **информационную, рекламную и техническую поддержку;**
- **гарантию поставок в течение двух недель;**
- **гарантию на всю продукцию — 1 год.**

Authorised distributor



Тел./факс: (095)292-22-29, тел.: (095)198-82-96
E-Mail: enir@ccic.icsti.msk.su